



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

MEGA-GARGANT



**! • READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO**

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.

A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.

Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.

Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.

Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.

Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

**• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES
• EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS • ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo

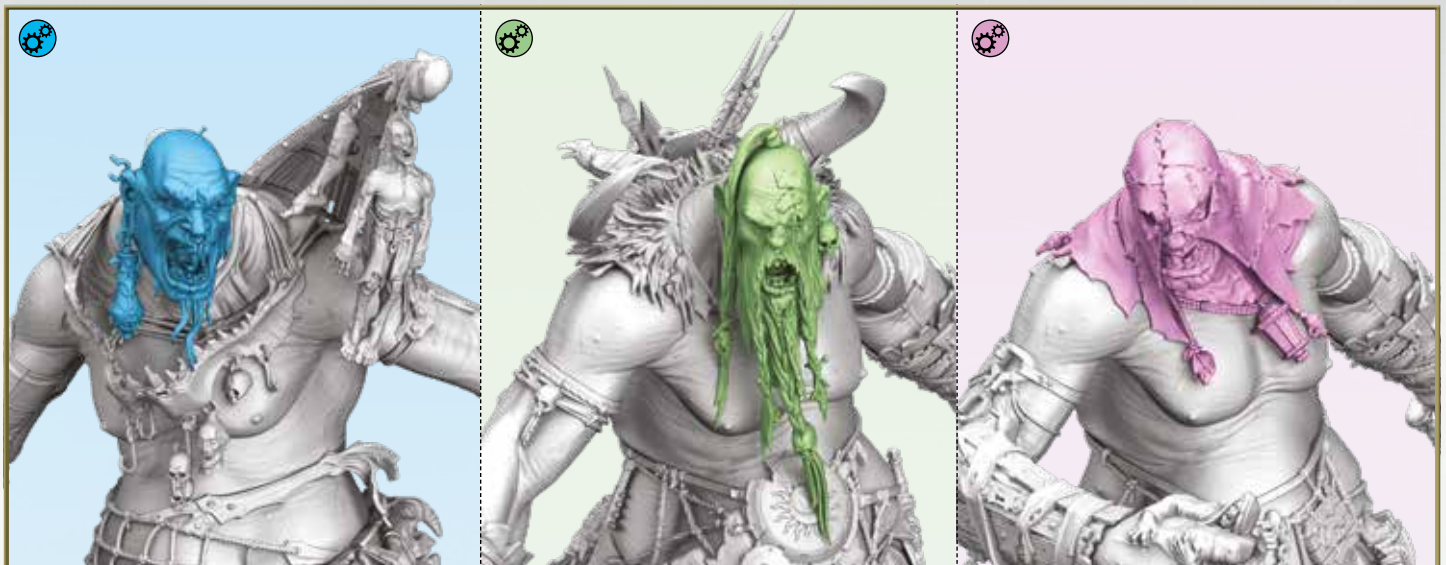


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

**• BUILD VARIANTS • VARIANTES D'ASSEMBLAGE • MONTA TERNATIVOS
• BAUVARIANTEN • VARIANTI D'ASSEMBLAGGIO**



- Assemblies for build variants are colour-coded. • Les assemblages de variantes ont un code couleur.
- Las instrucciones para montajes alternativos se indican con un color diferente. • Optionen für Bauvarianten sind farblich markiert.
- Le diverse varianti d'assemblaggio sono divise per colore.



• CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
• CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
• WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

KRAKEN-EATER

• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 - 3



WARSTOMPER

• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

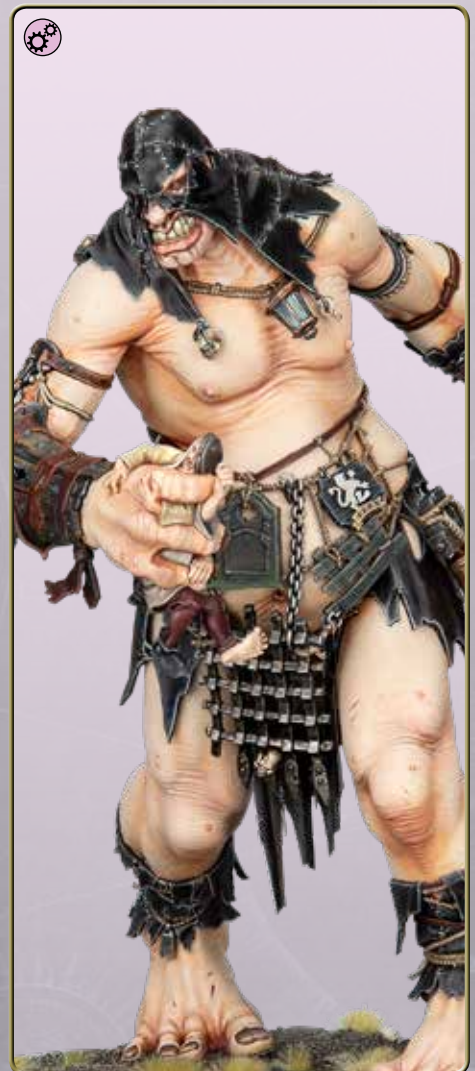
4 - 6



GATEBREAKER

• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

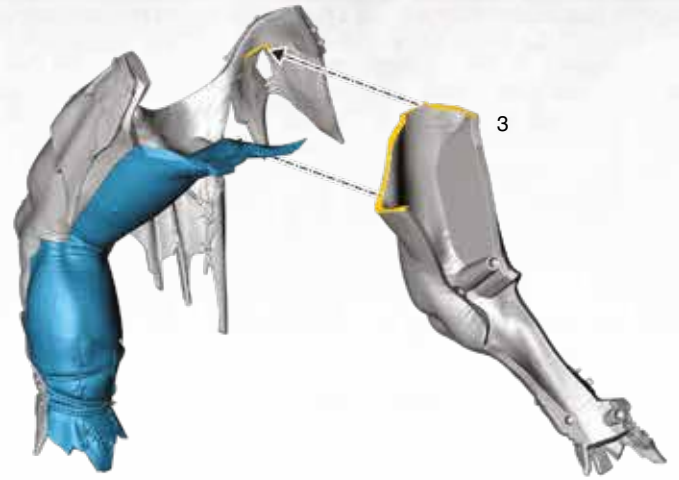
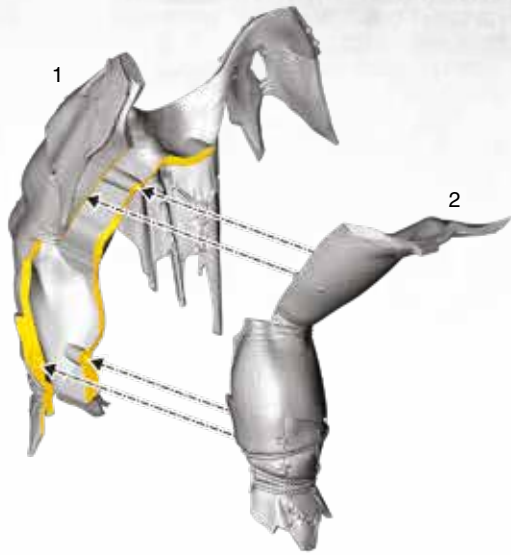
7 - 9



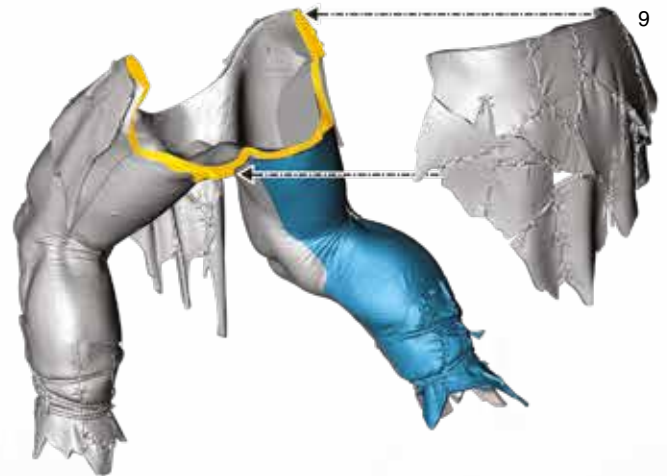
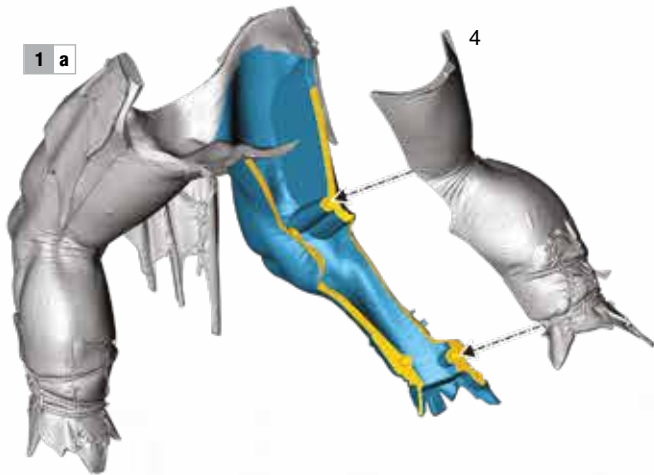


• FOLLOW STEP 1 FOR ALL VARIANTS • SUIVRE L'ÉTAPE 1 POUR TOUTES LES VARIANTES
• SIGUE EL PASO 1 PARA TODAS LAS VARIANTES • FOLGE SCHRITT 1 FÜR ALLE VARIANTEN
• SEGUI LE FASI 1 PER TUTTE LE VARIANTI

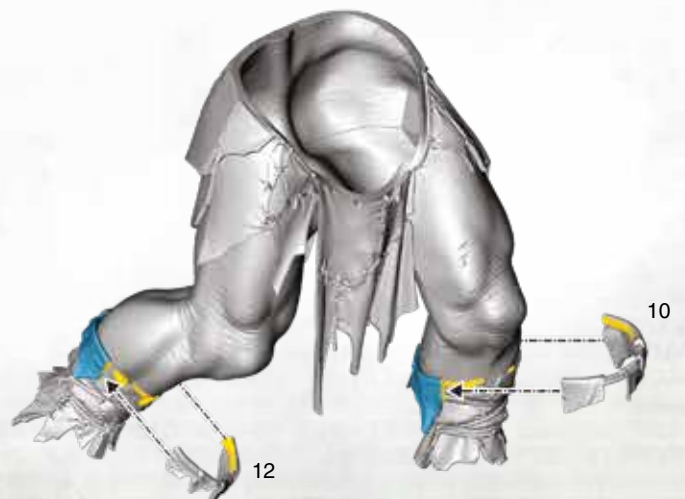
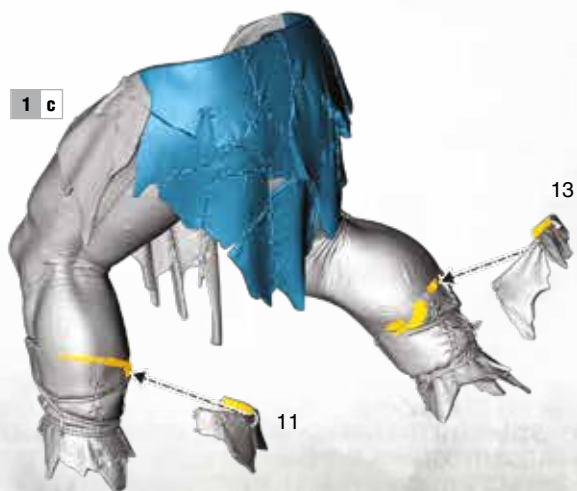
1 a



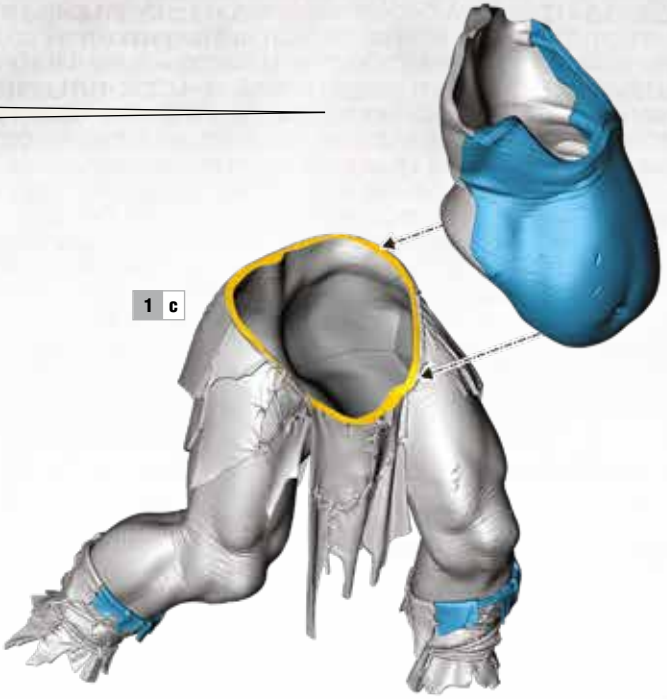
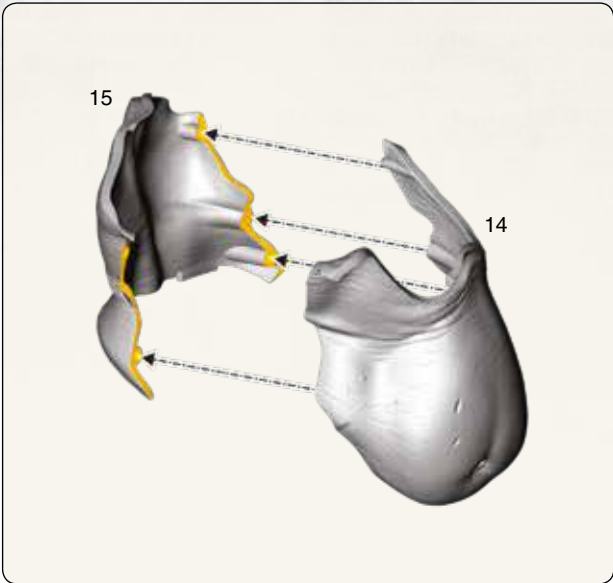
1 b



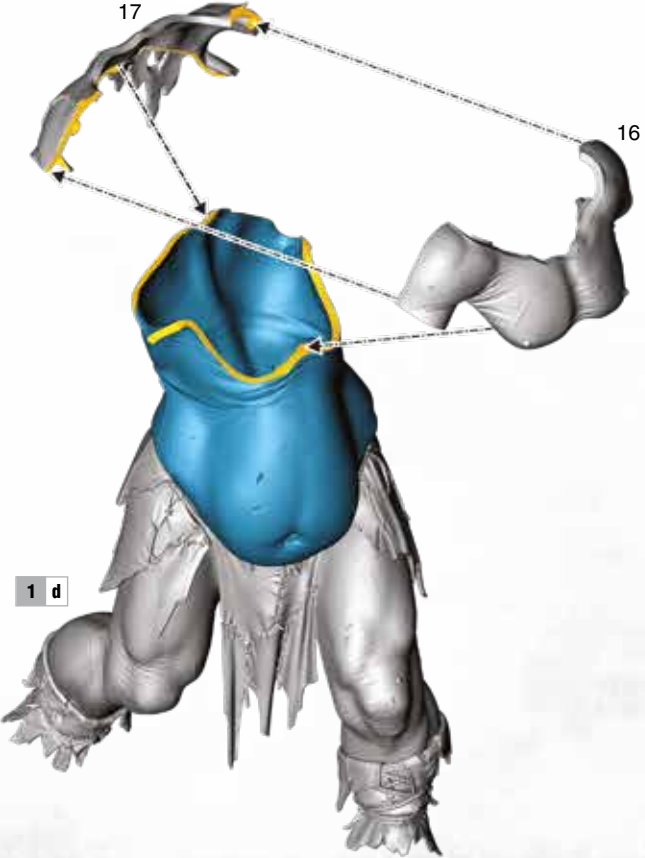
1 c



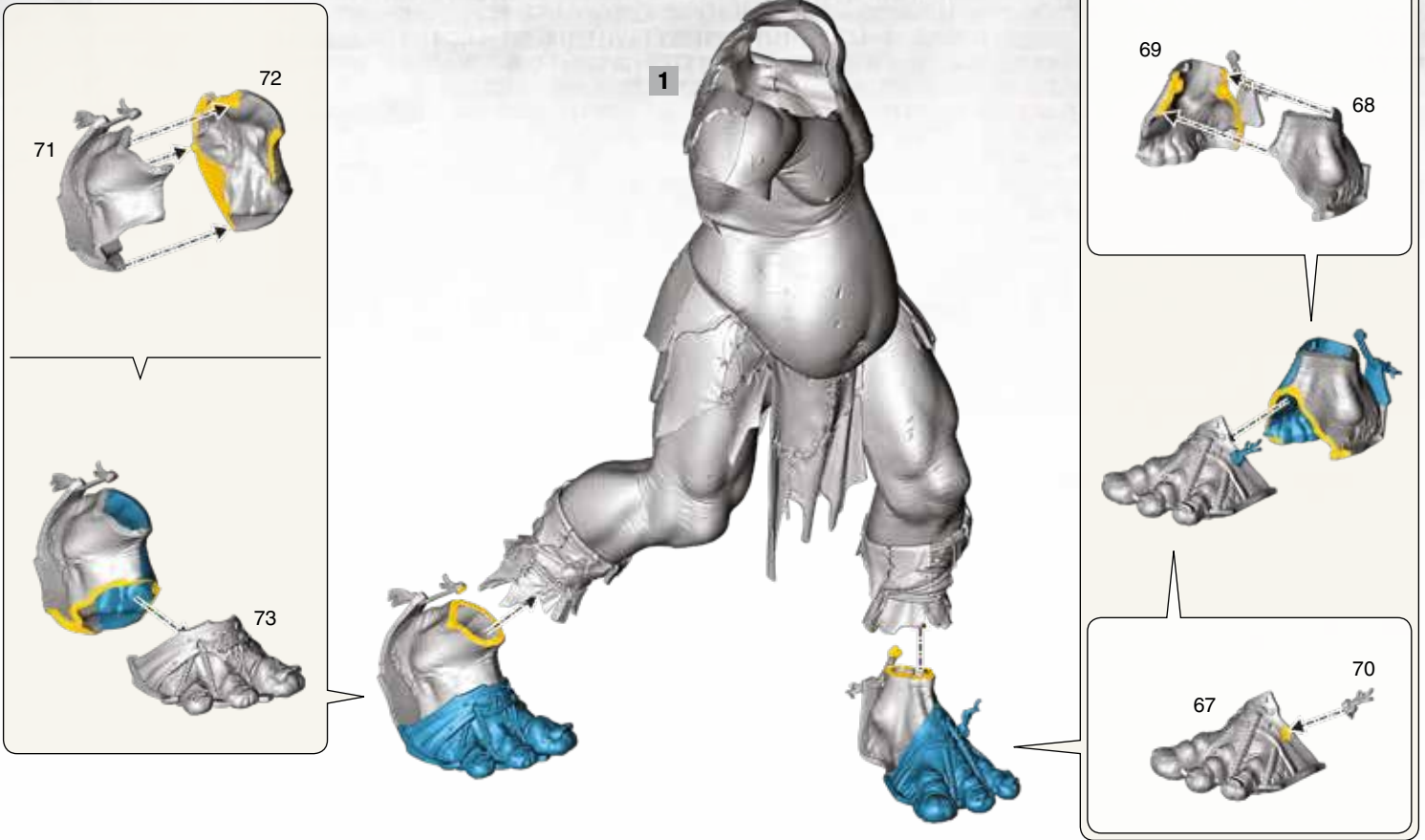
1 d



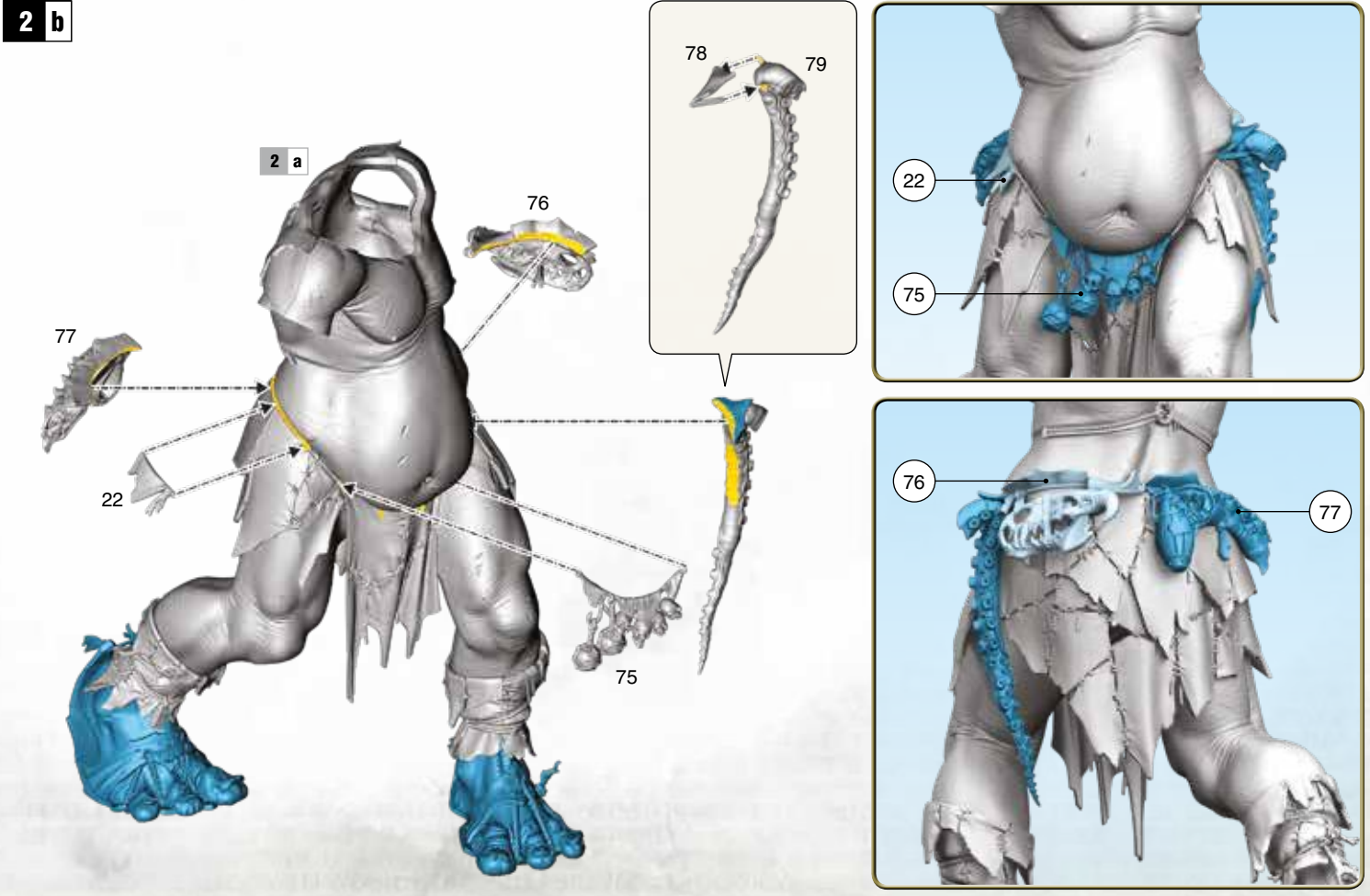
1 e



2 a

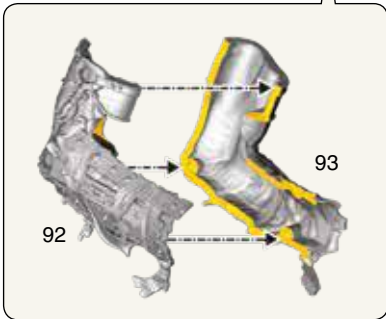
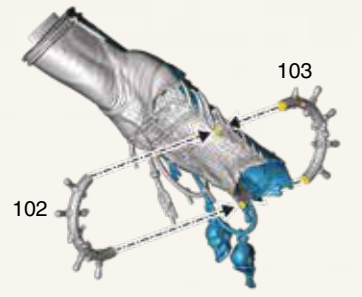
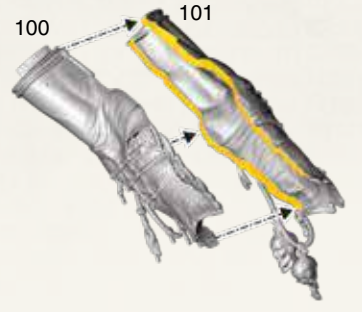
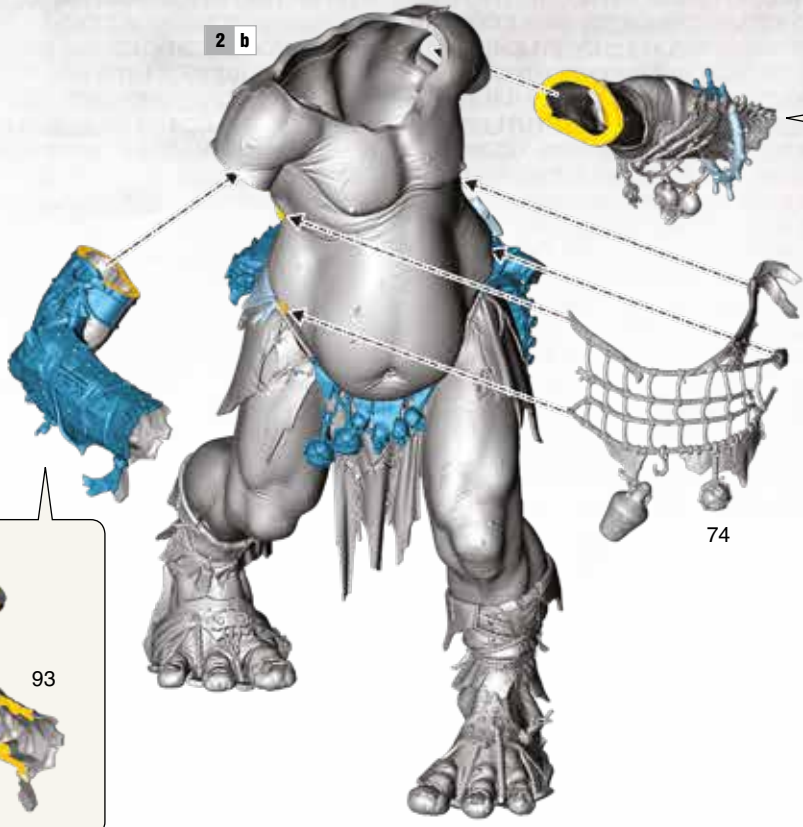


2 b



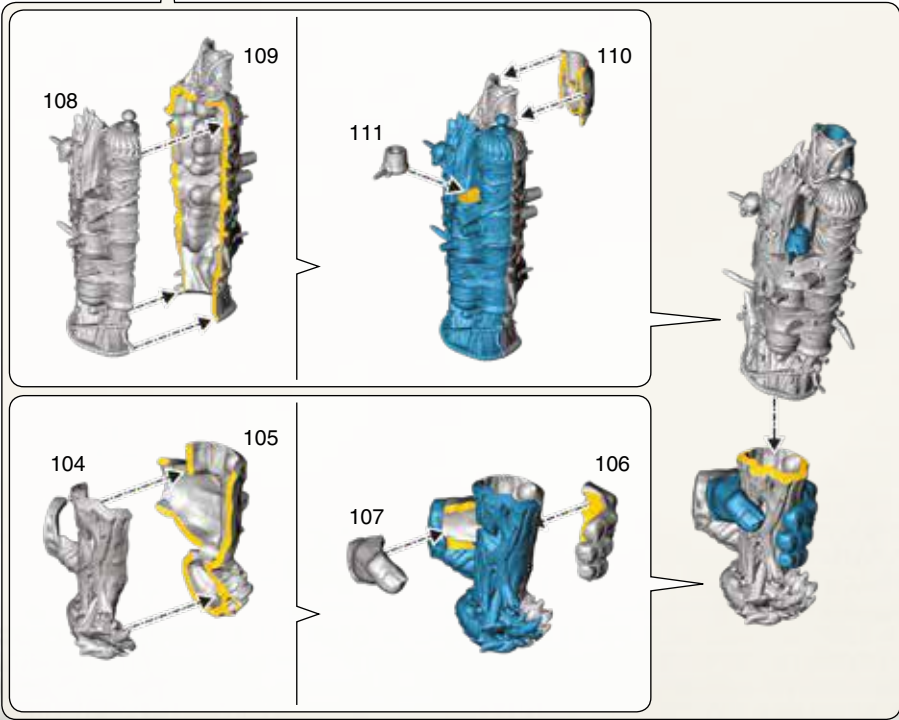
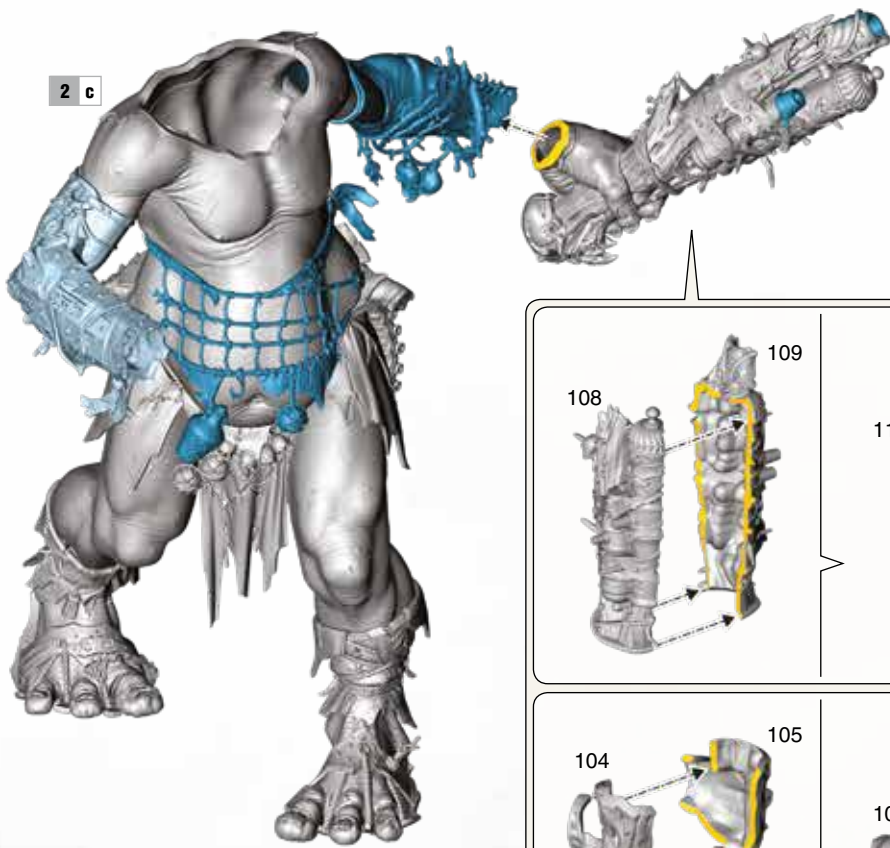
2 c

2 b

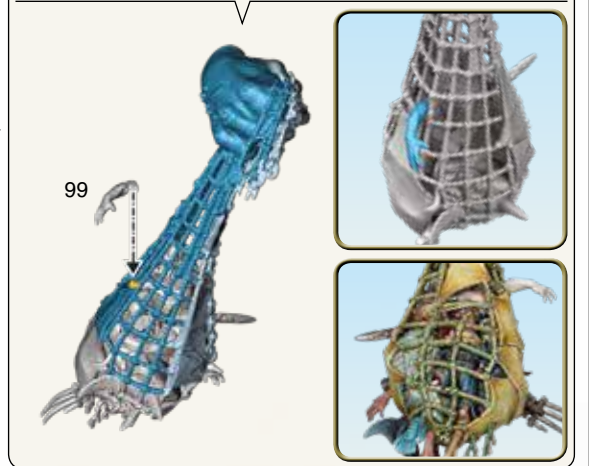
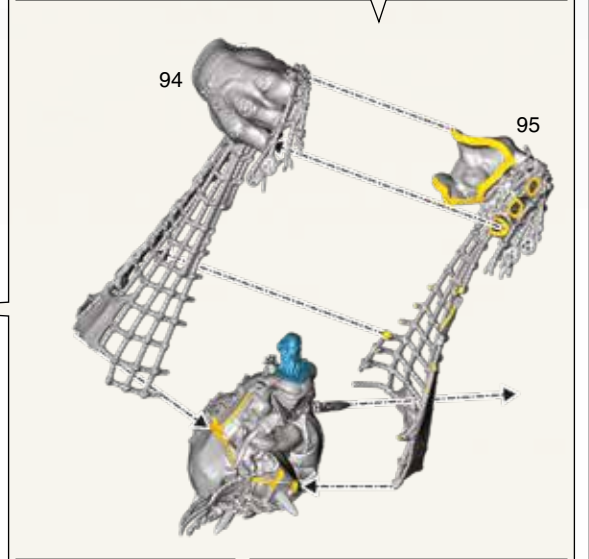
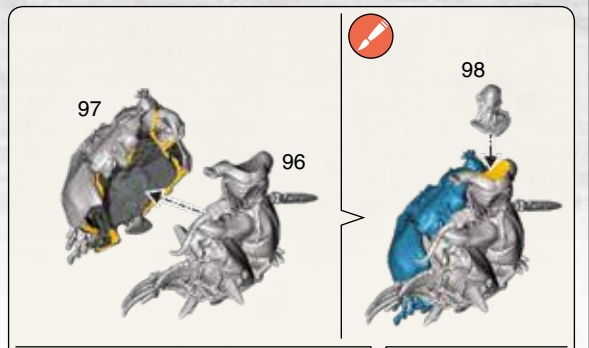
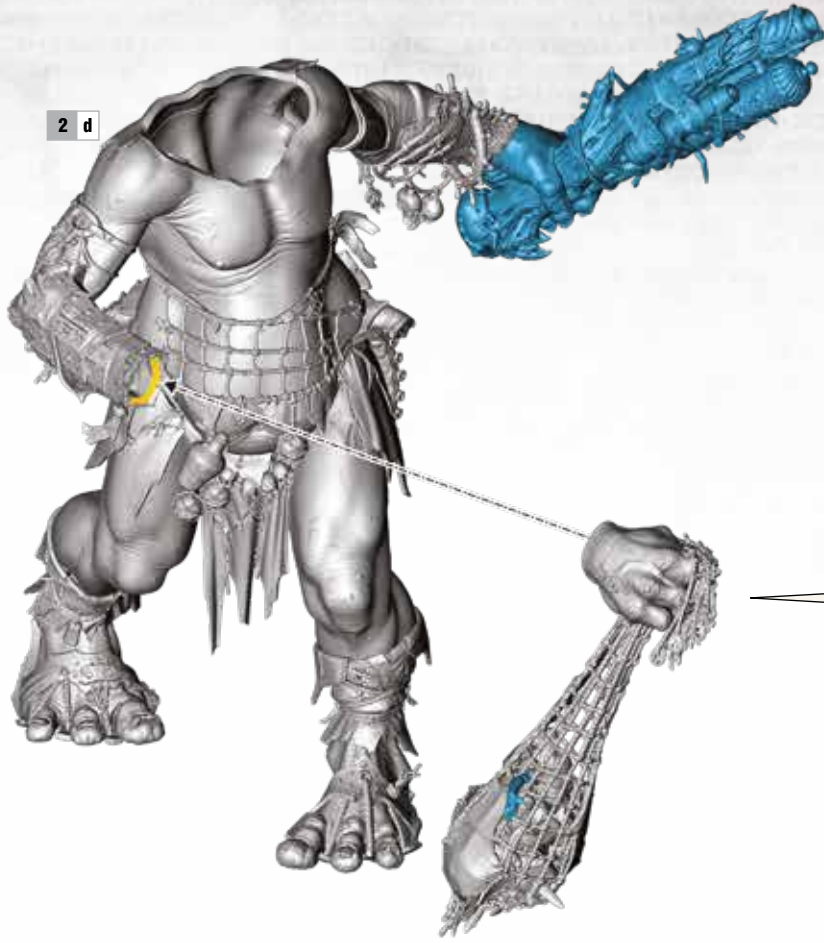


2 d

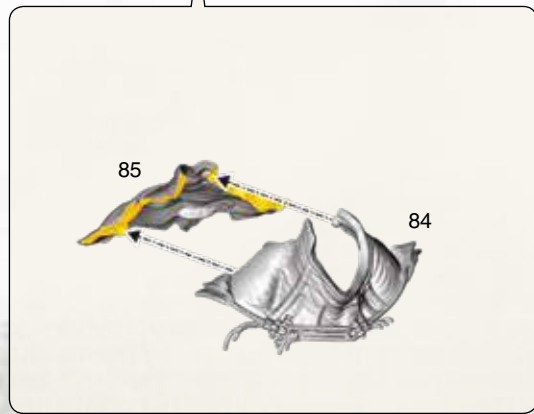
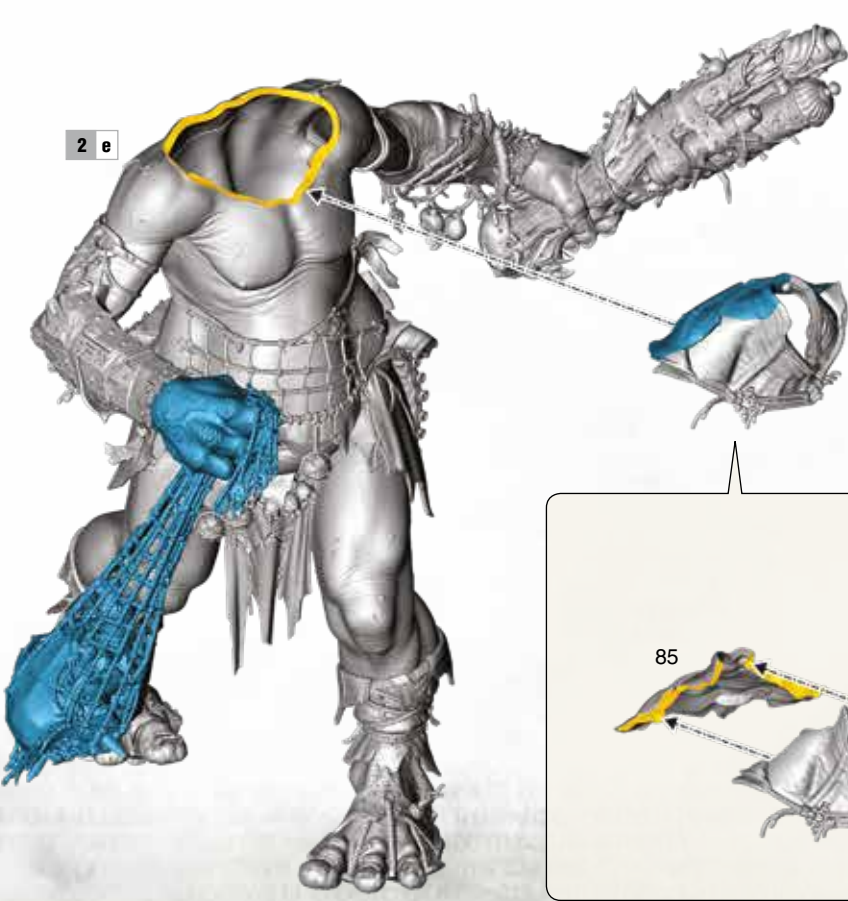
2 c



2 e

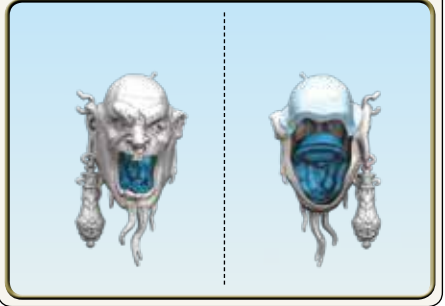
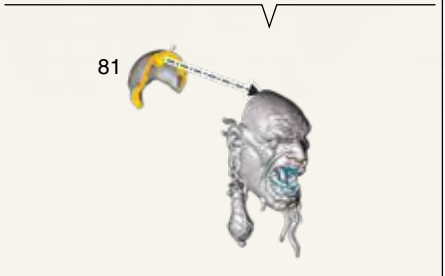
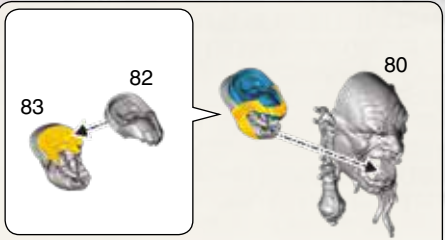
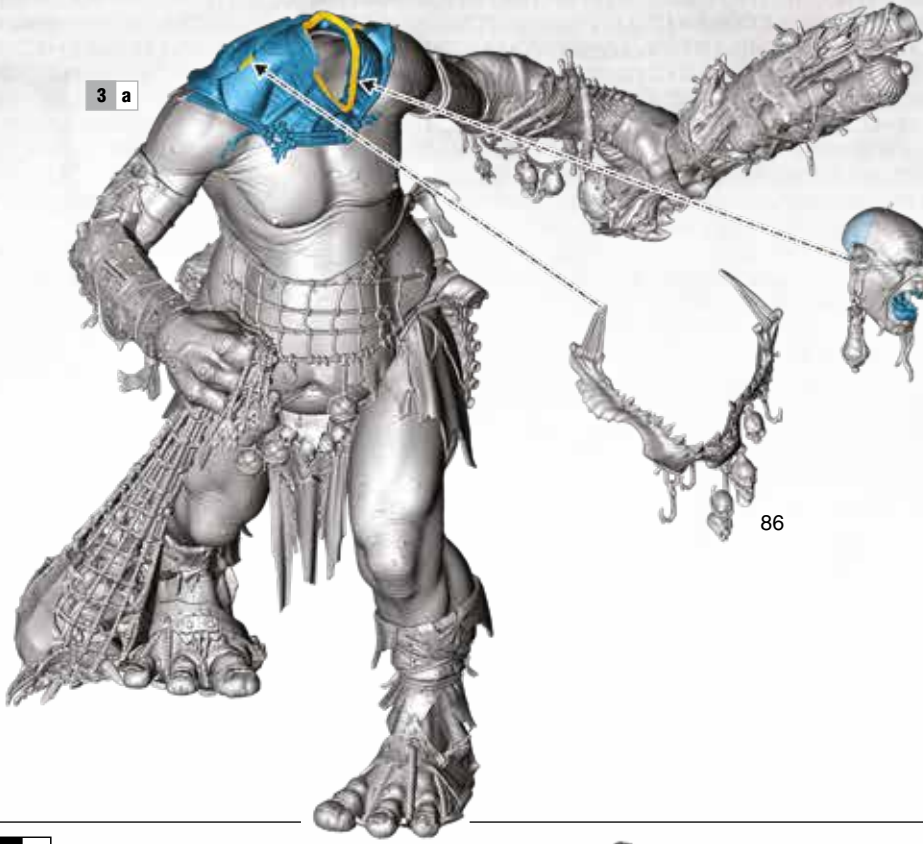


3 a



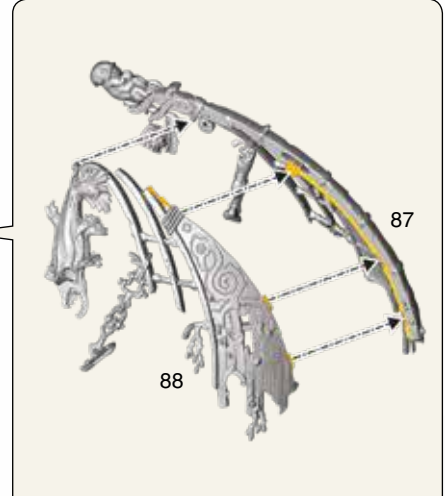
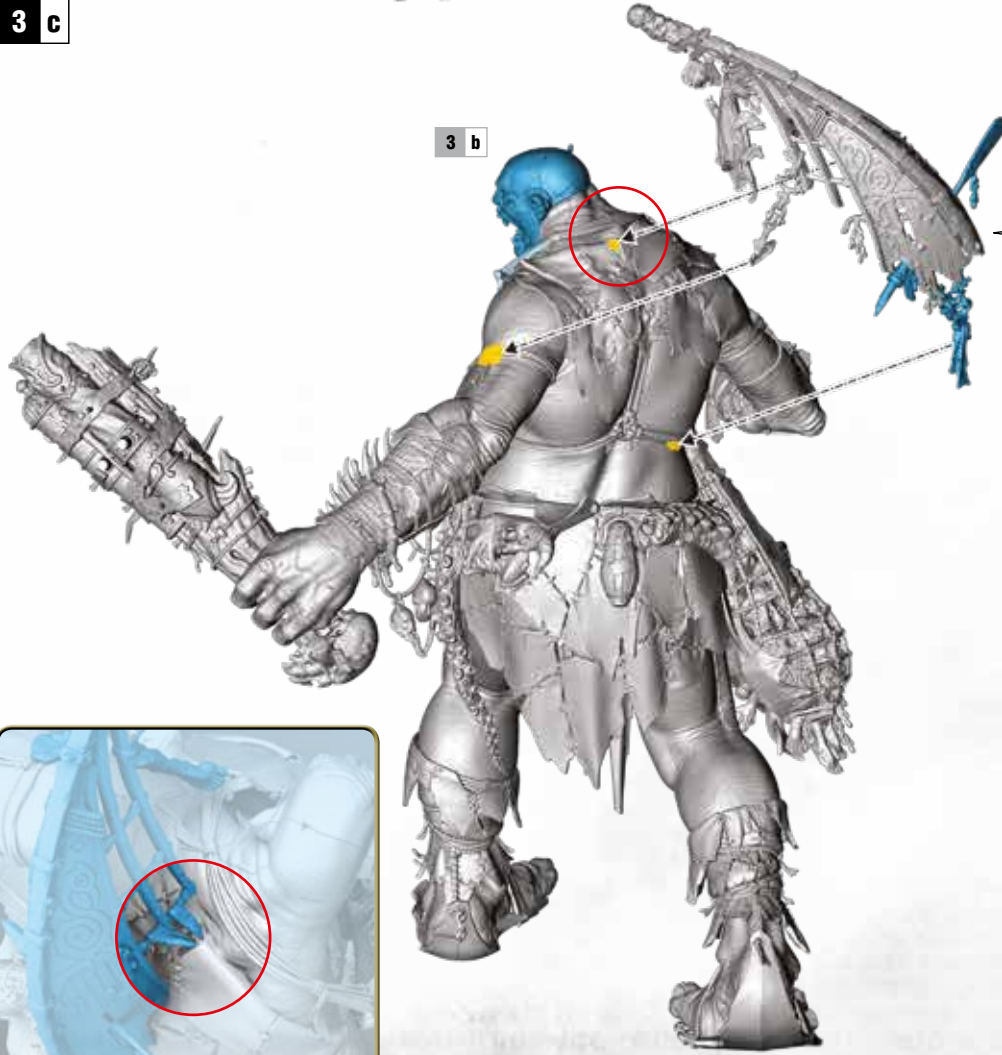
3 b

3 a



3 c

3 b



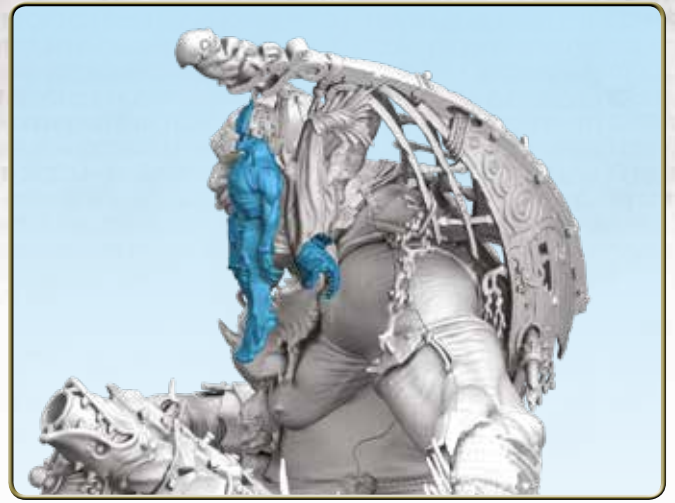
3 d

90

91

3 c

Ø
130mm



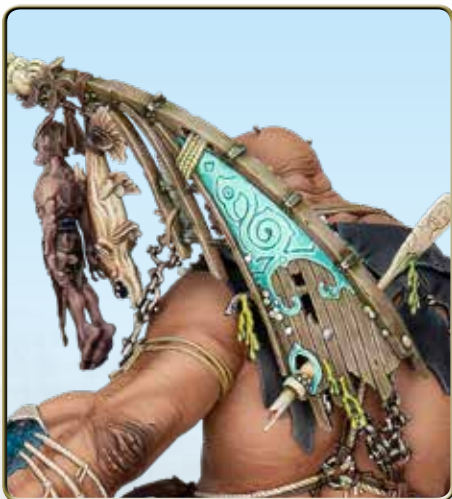
127



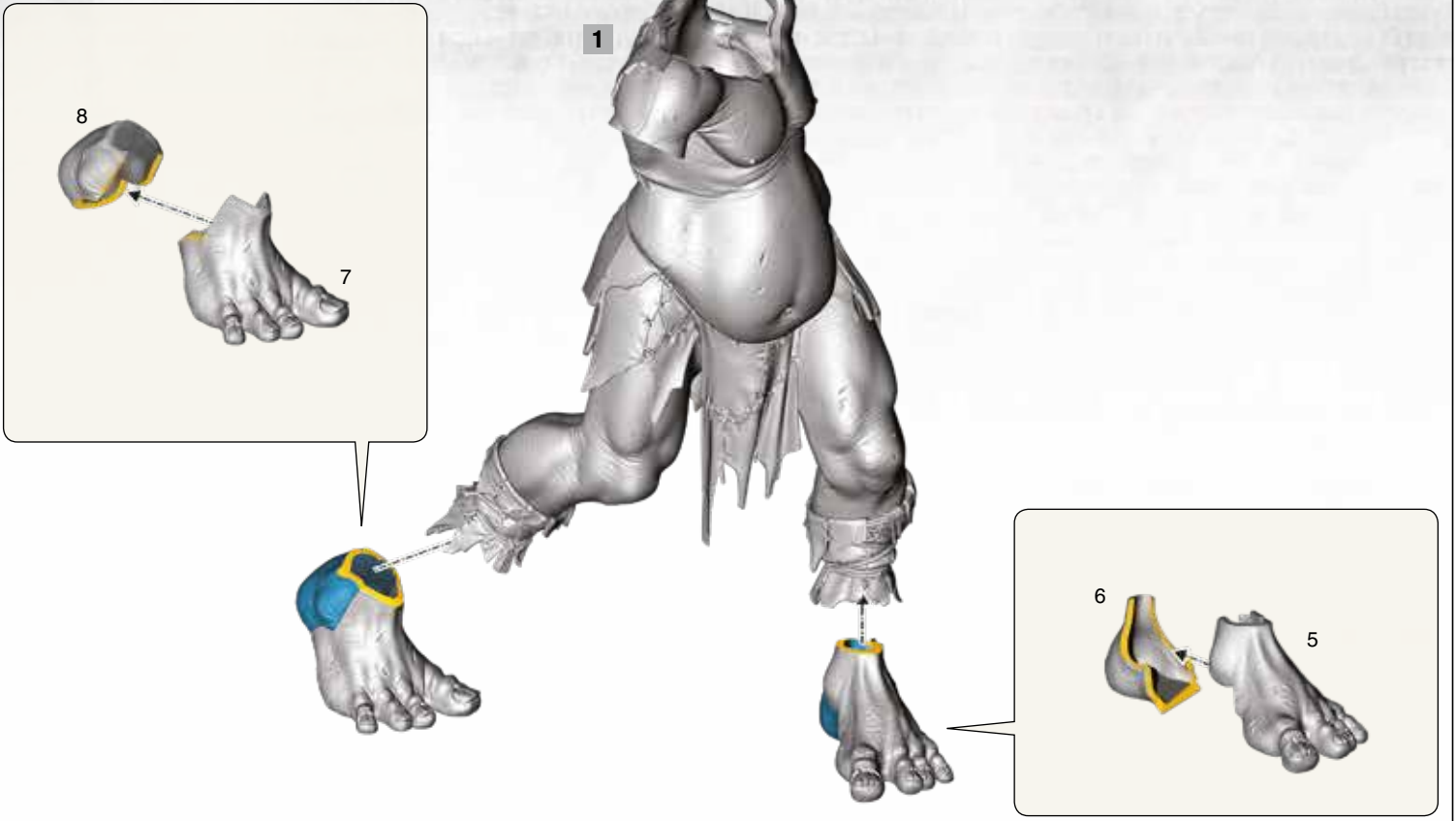
128



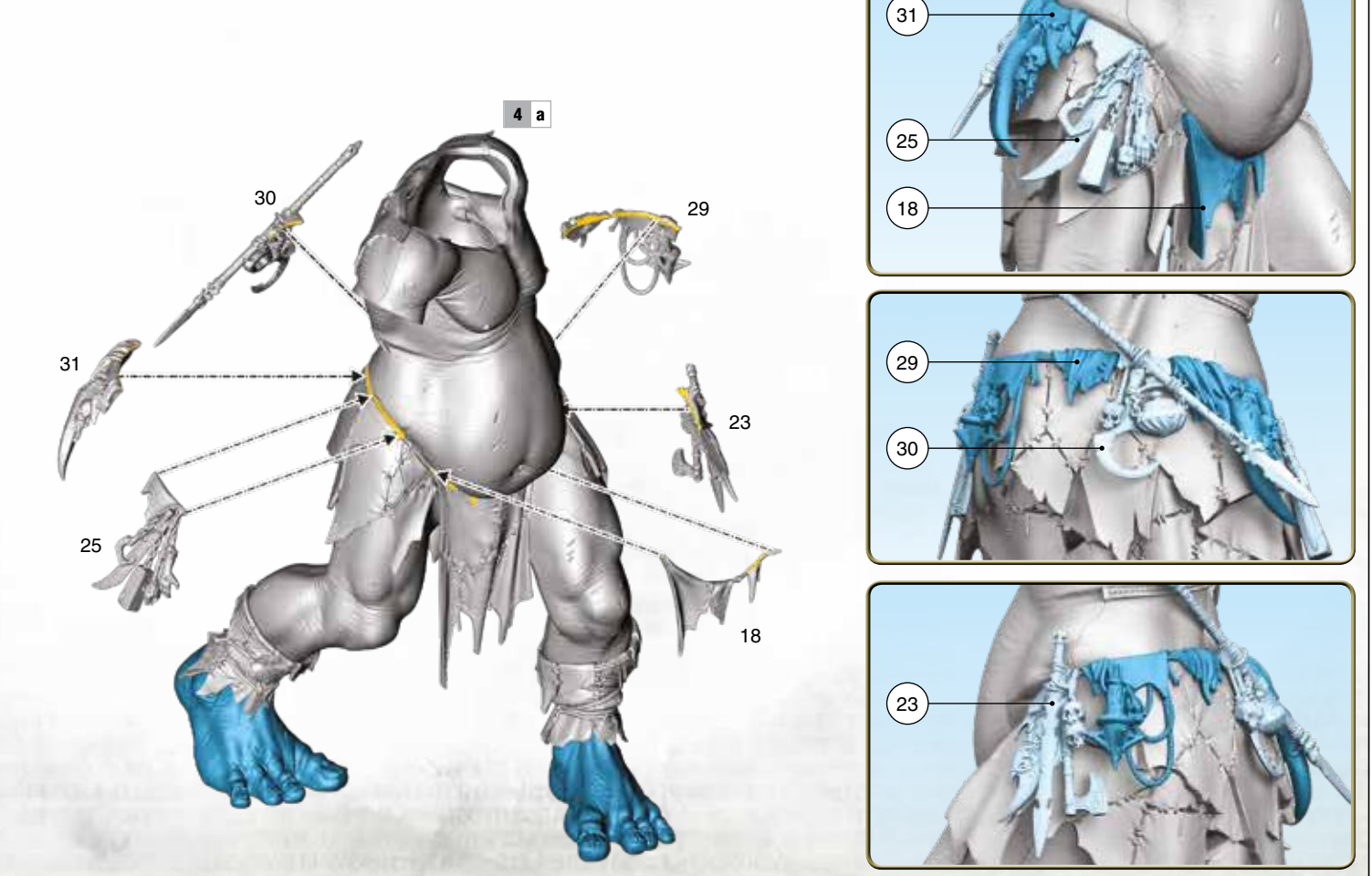
129



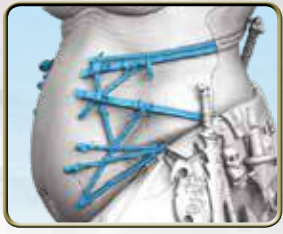
4 a



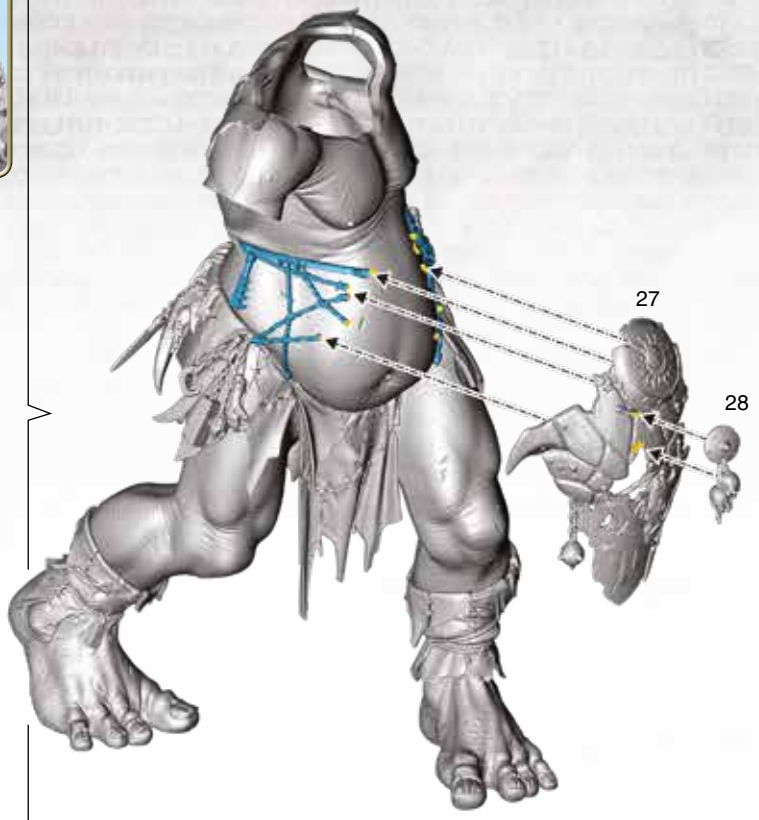
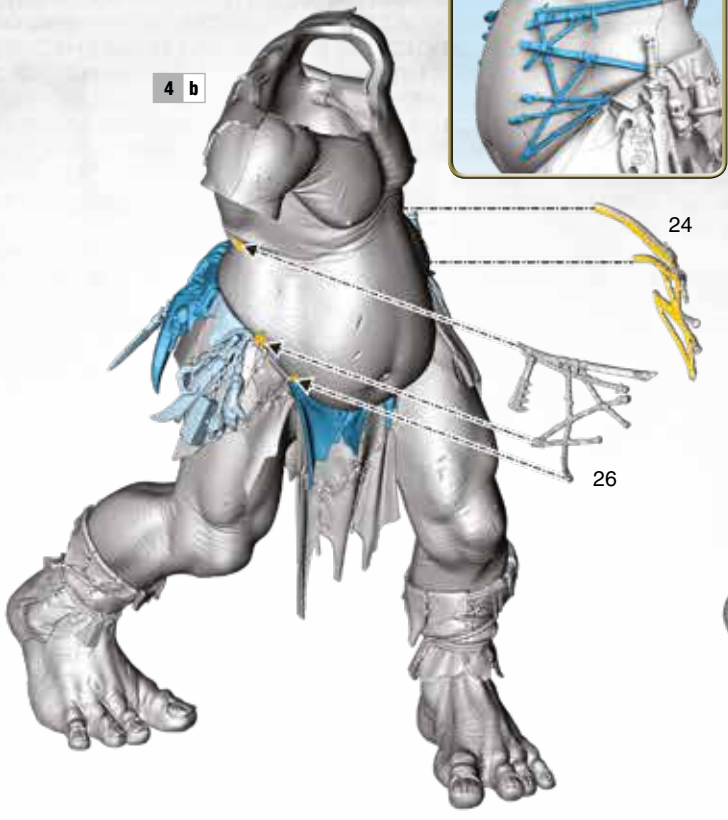
4 b



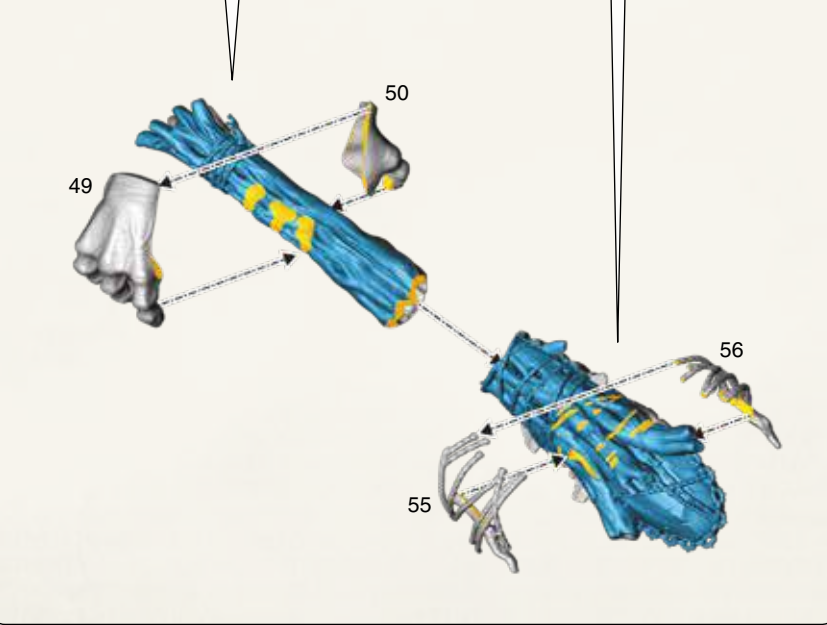
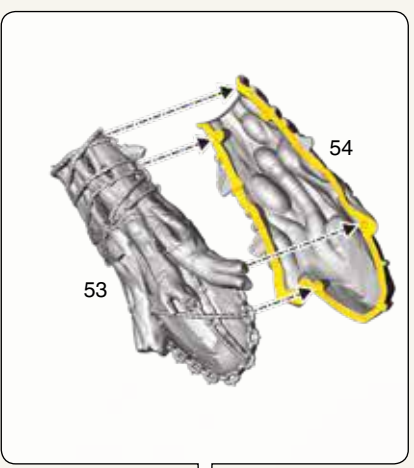
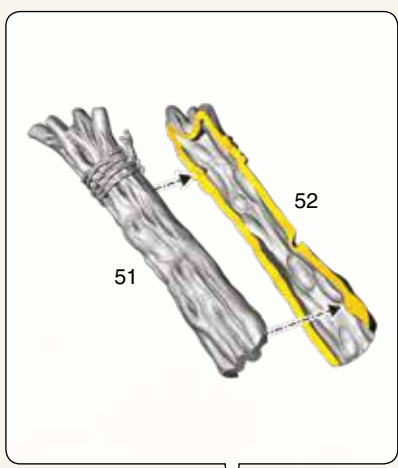
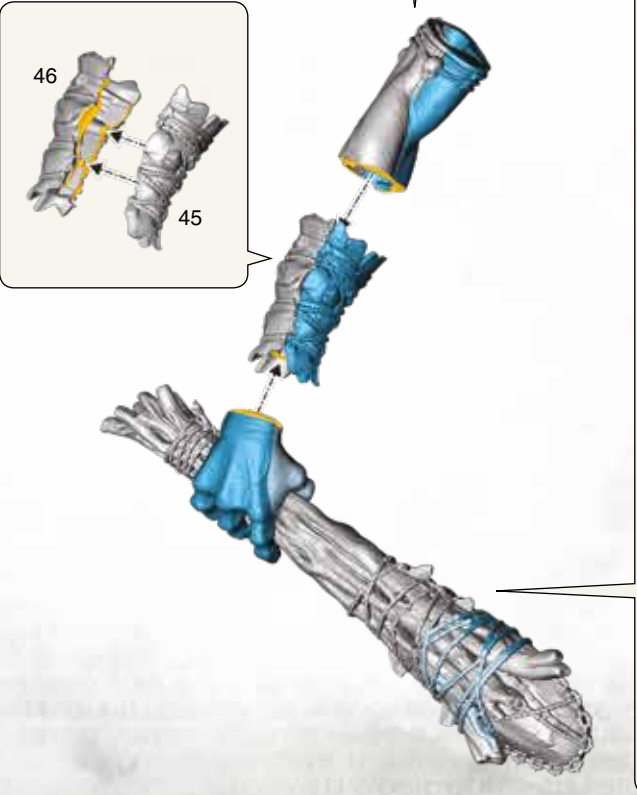
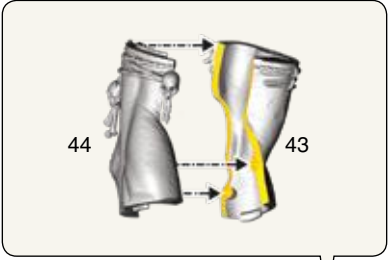
4 c



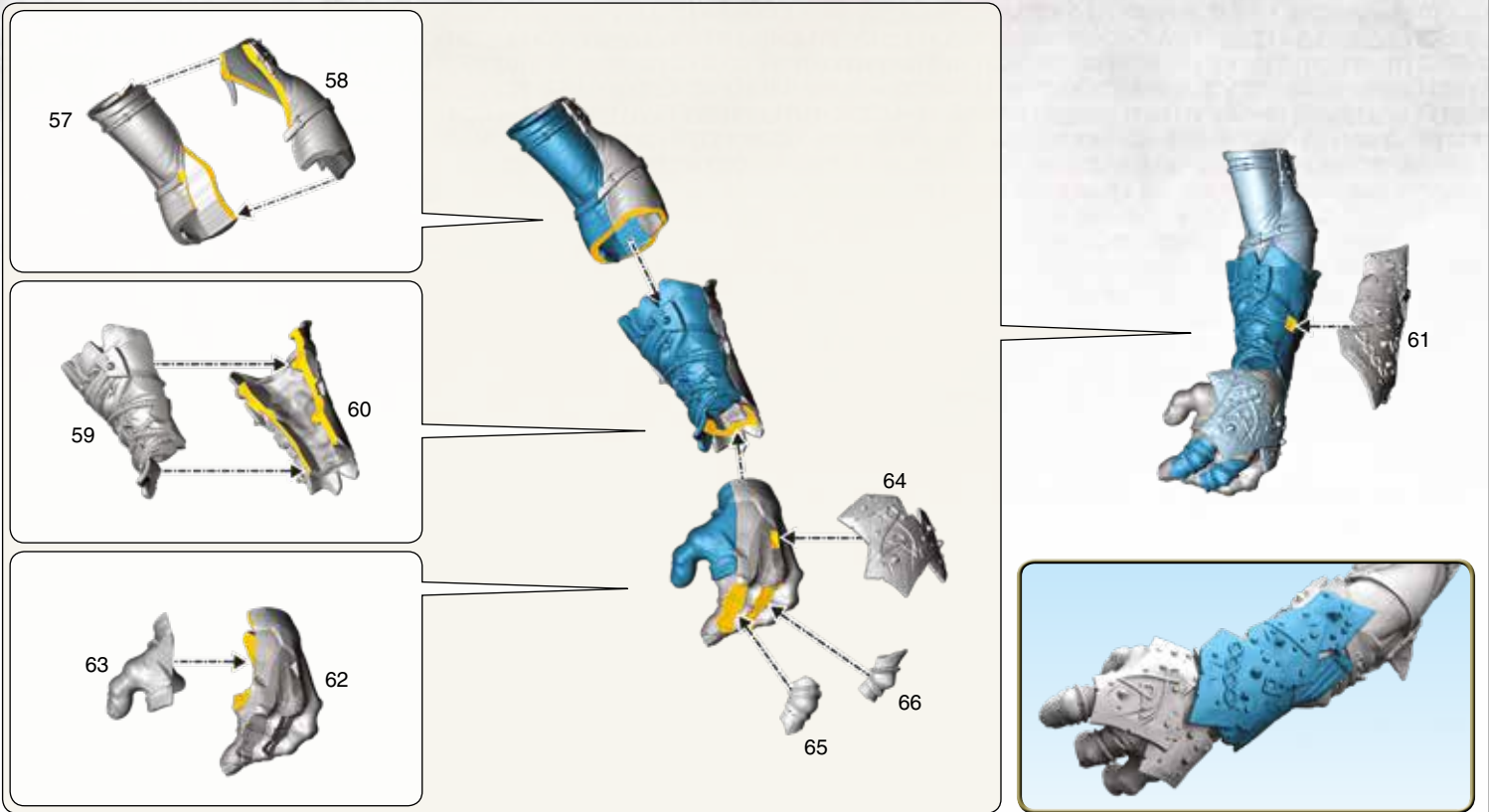
4 b



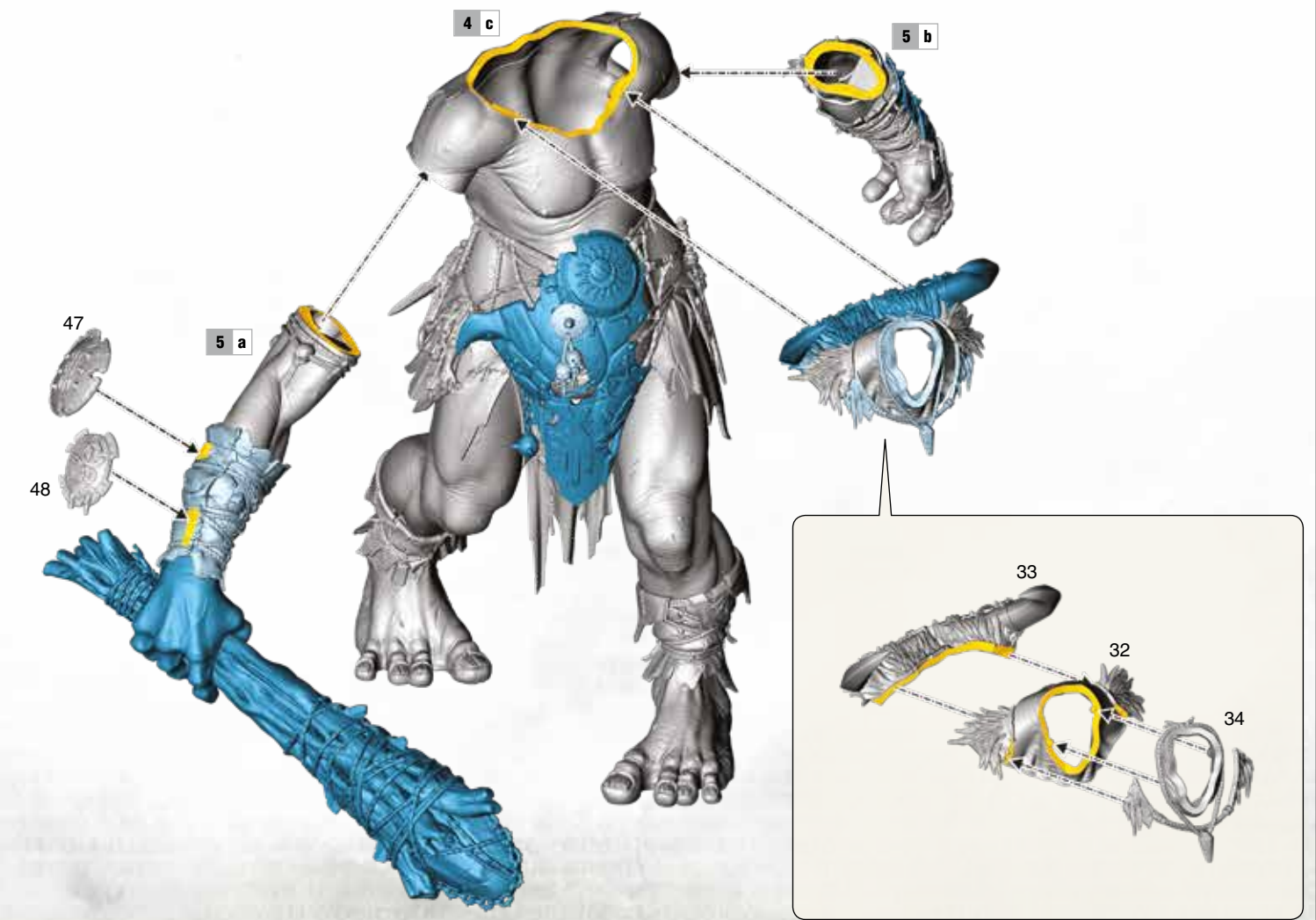
5 a



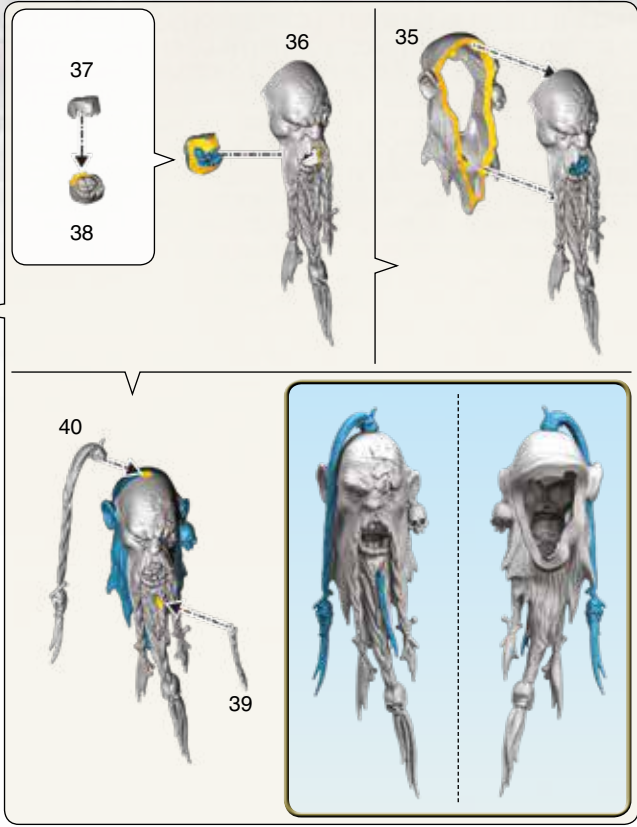
5 b



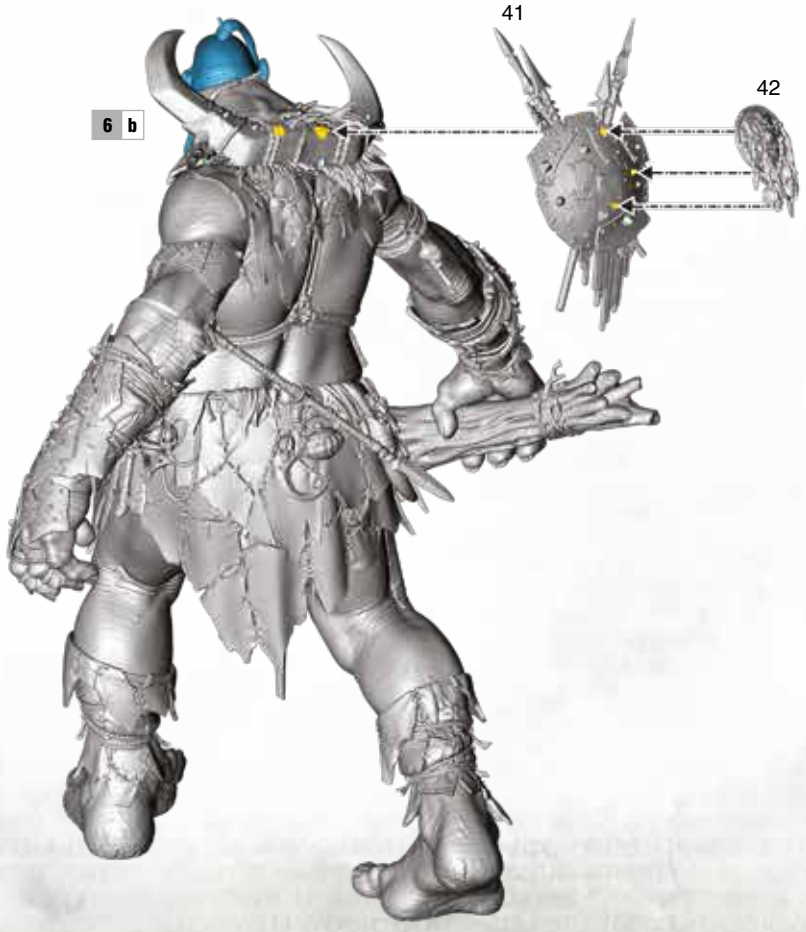
6 a



6 b



6 c

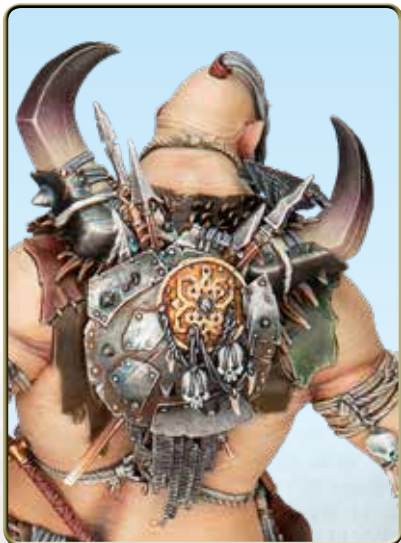
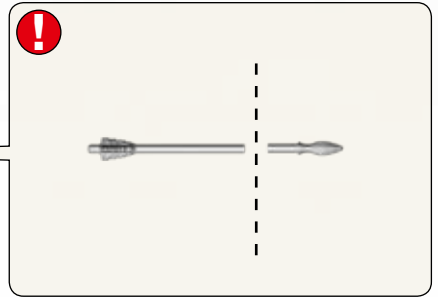
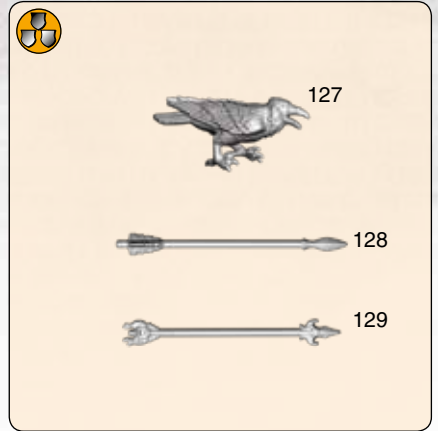


6 d

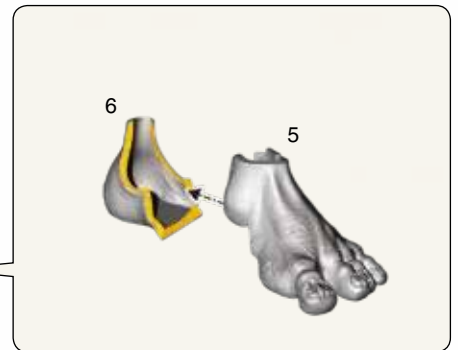
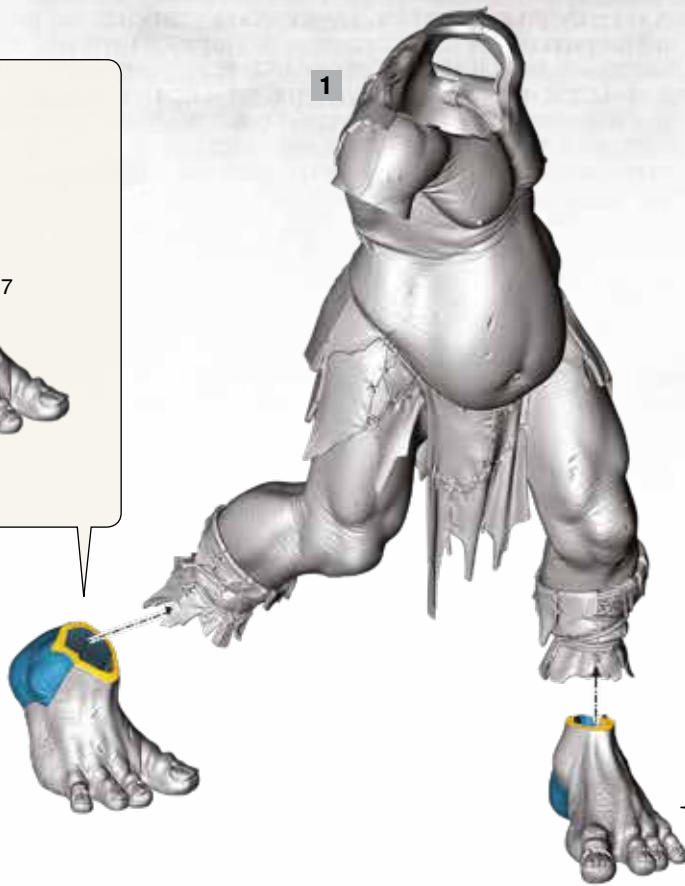
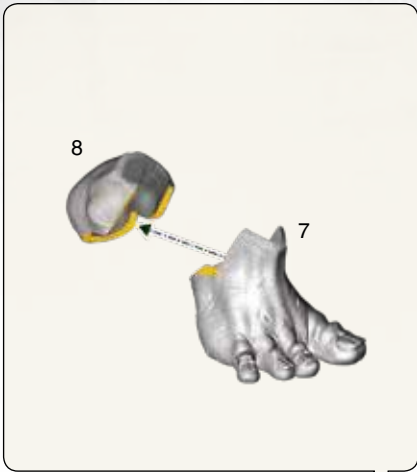


6 c

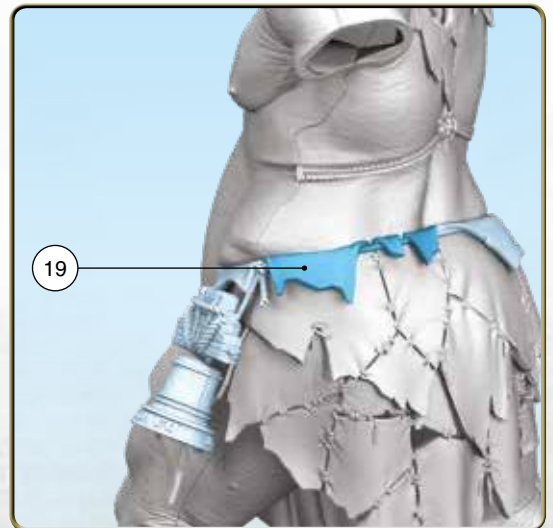
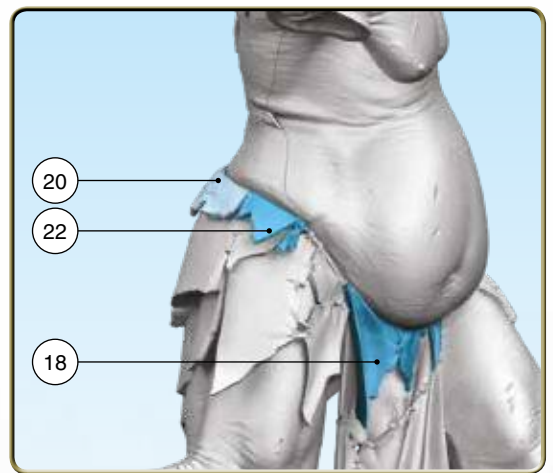
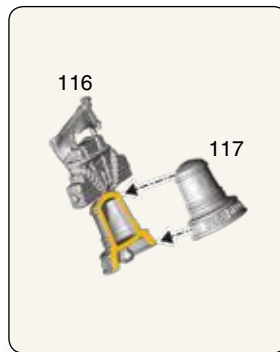
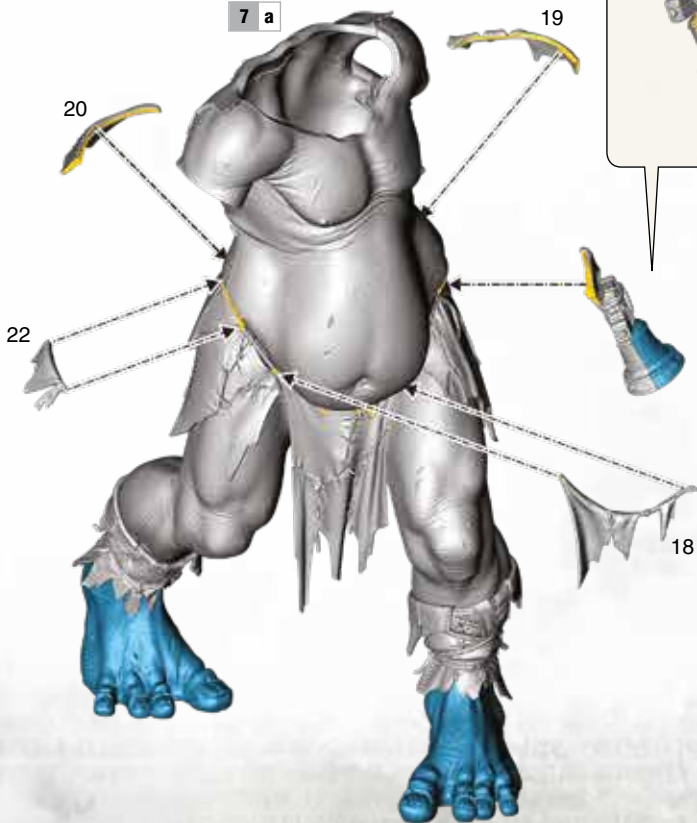
Ø
130mm



7 a

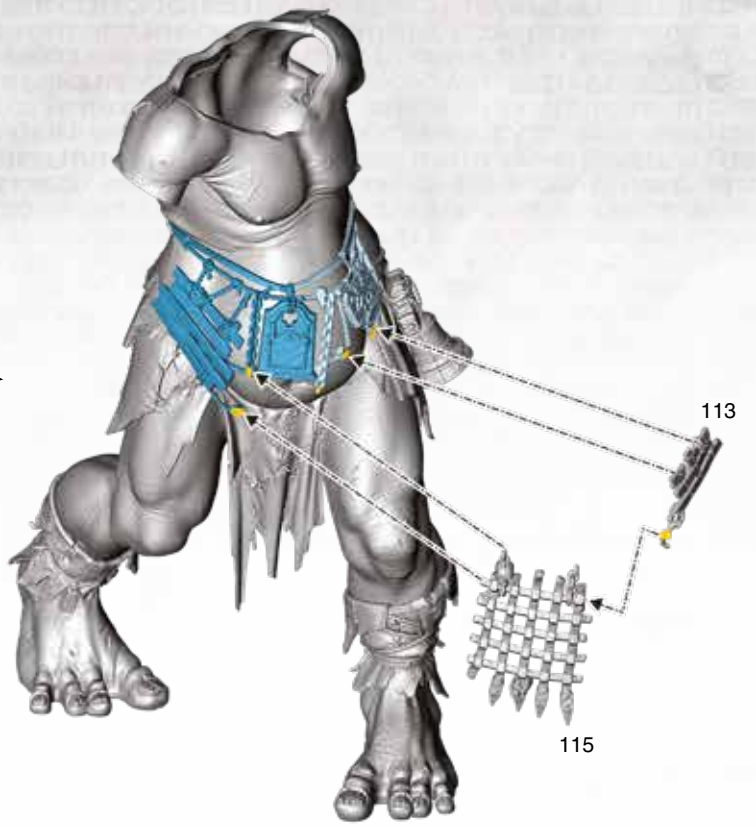
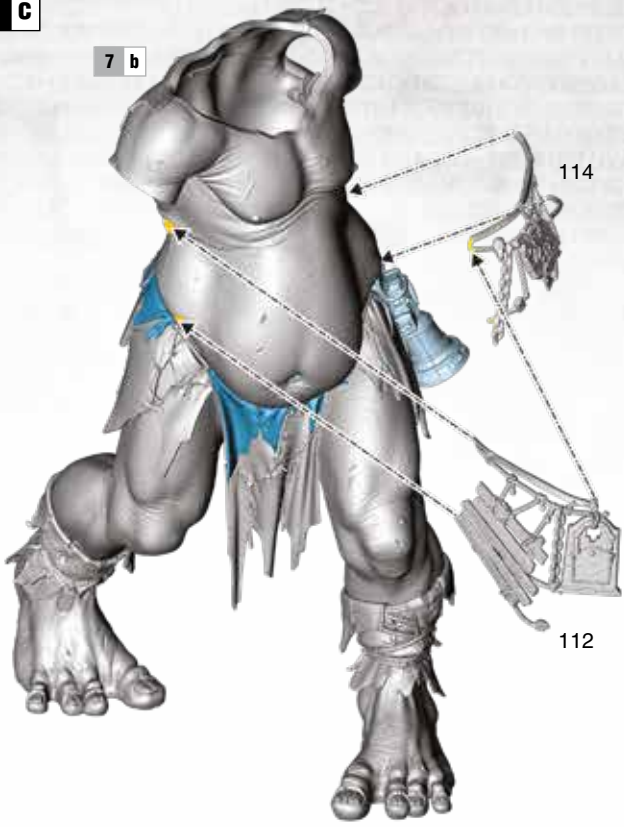


7 b

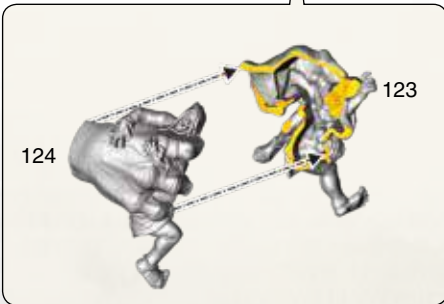
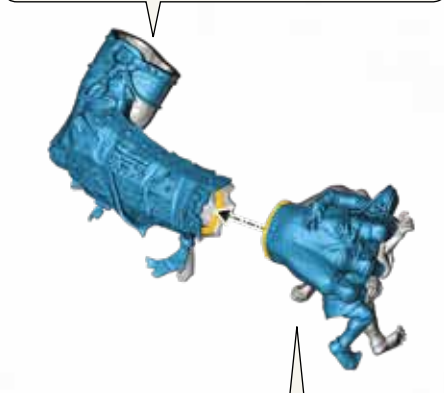
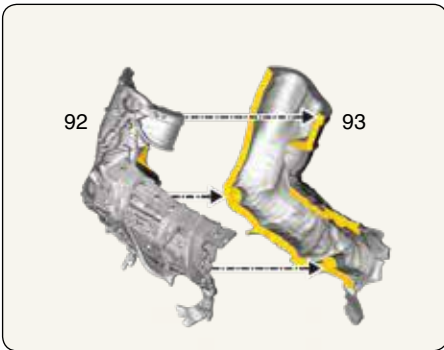


7 c

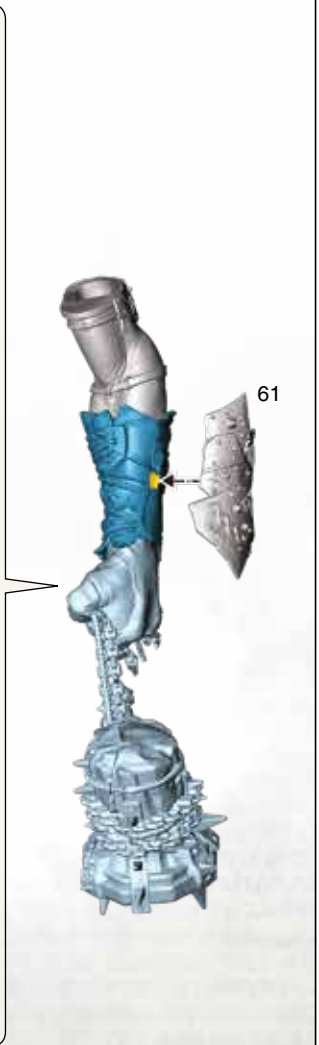
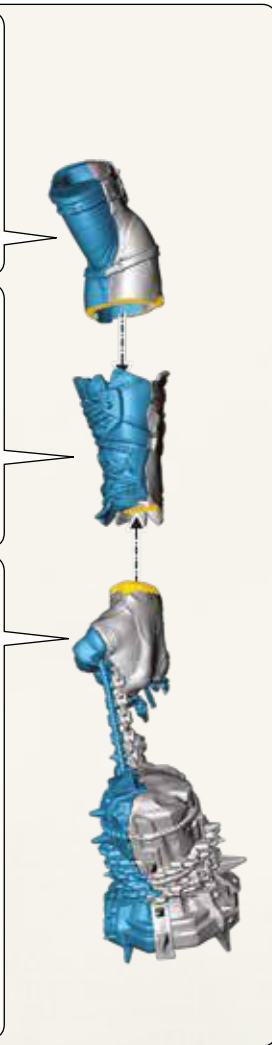
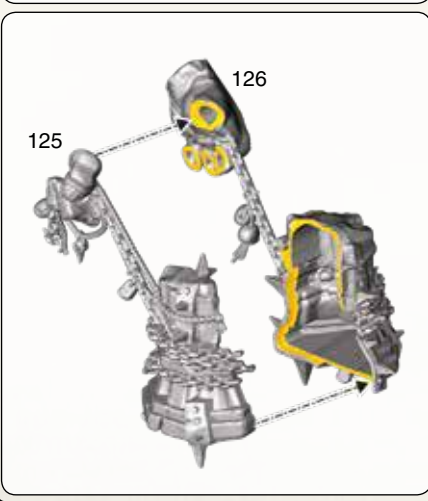
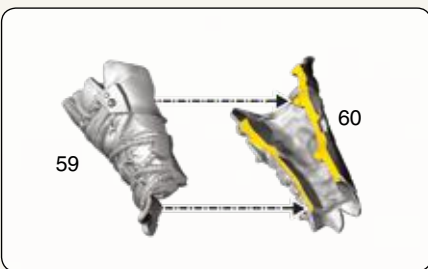
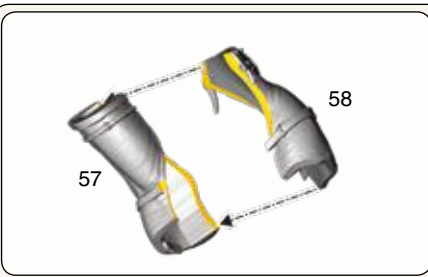
7 b



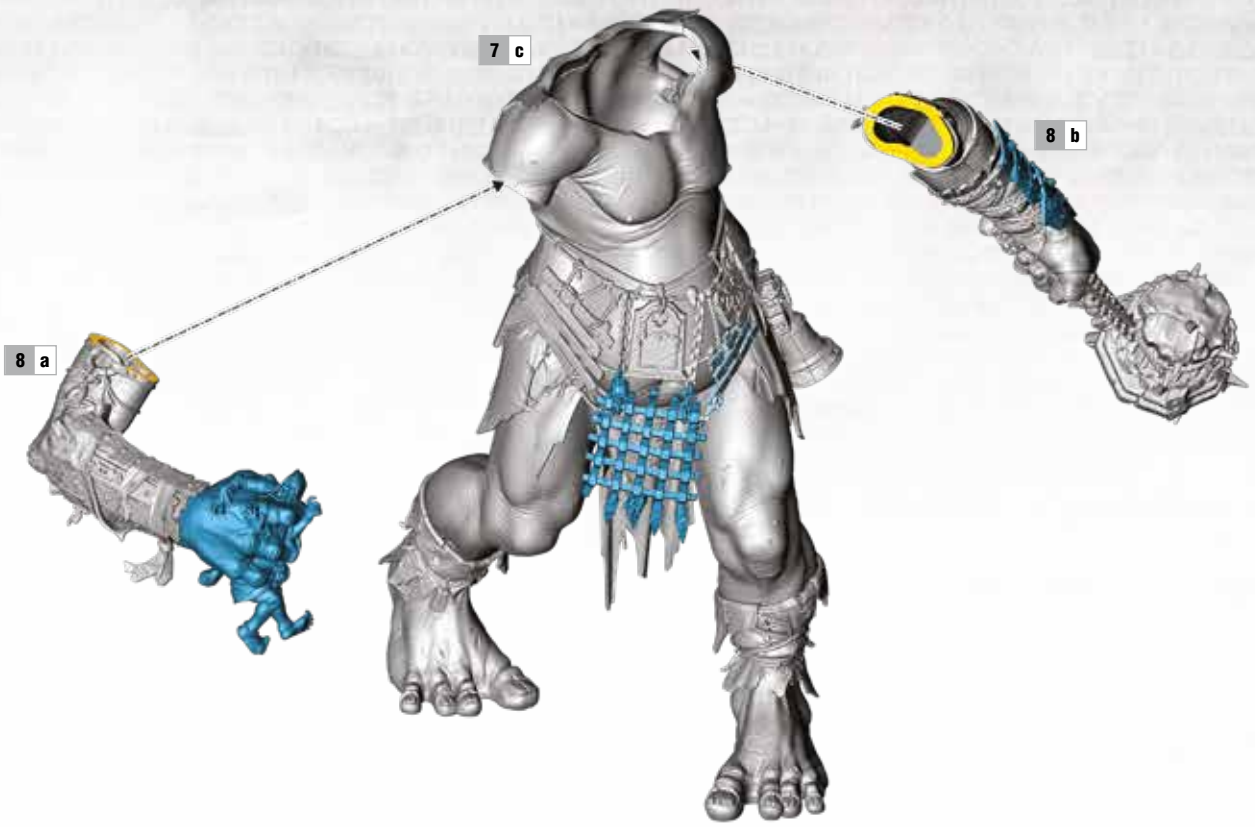
8 a



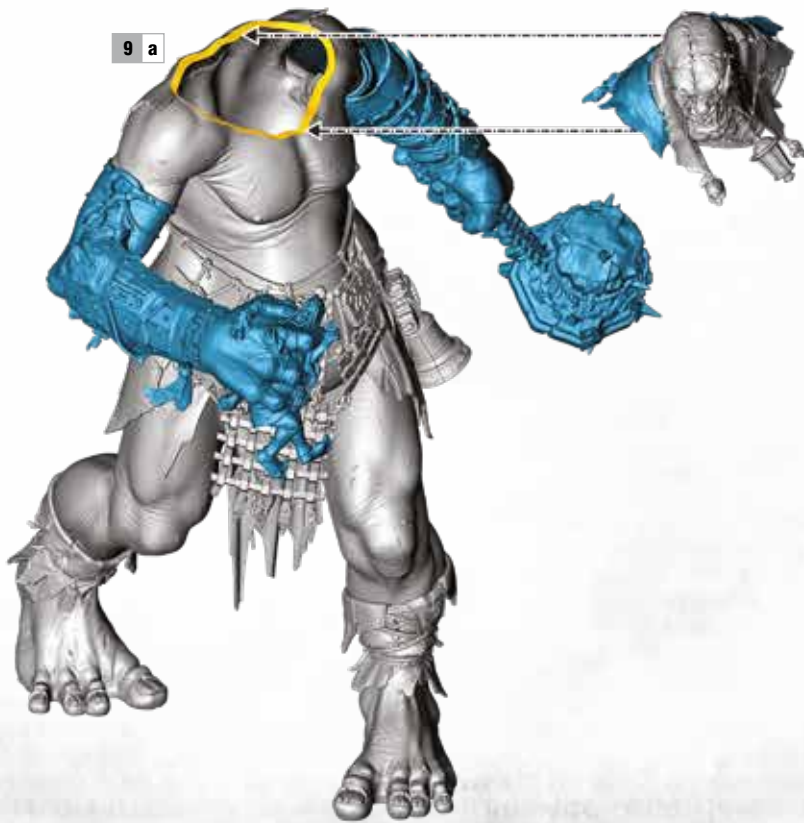
8 b



9 a



9 b



9 c

9 b



127



128



129

Ø
130mm



Below you will find rules for the miniature shown on the front of the box.
The rules for any variants of this miniature can be found at games-workshop.com



KRAKEN-EATER MEGA-GARGANT

Kraken-eaters are grabbing, greedy coastal raiders that are fiercely territorial. Unfortunately, they consider everything they can see to be their territory. They will fight with outraged indignation to take the spoils of war for their hoards.

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hurled Debris	☼	3	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Almighty Stomp	2"	2	3+	3+	-2	D3
Death Grip	3"	1	3+	2+	-3	D6
Shipwrecka Warclub	3"	☼	3+	3+	-2	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Allocated	Move	Shipwrecka Warclub	Hurled Debris
0-12	11"	8	24"
13-18	10"	7	21"
19-24	9"	7	18"
25-30	8"	6	15"
31+	7"	5	12"

DESCRIPTION

A Kraken-eater Mega-Gargant is a single model armed with an Almighty Stomp, Death Grip, Shipwrecka Warclub and Hurled Debris.

ABILITIES

Almighty Stomp: A Mega-Gargant's massive, stomping feet are devastating against smaller opponents.

You can re-roll hit rolls of 1 for Almighty Stomp attacks unless the target is a **MONSTER**.

Crushing Charge: When a Mega-Gargant charges, its incredible bulk flattens any foe that fails to get out of the way.

After this model makes a charge move, roll a dice for each enemy unit within 1" of this model. On a 2+, that unit suffers D3 mortal wounds if it is a **MONSTER**, or D6 mortal wounds if it is not a **MONSTER**.

Death Grip: Mega-Gargants are perfectly capable of squeezing the life out of even the largest opponent.

You can re-roll hit rolls of 1 for Death Grip attacks that target a **MONSTER**.

Get Orf Me Land!: Kraken-eater Mega-Gargants hate intruders and trespassers, and do not take kindly to people that decide to fight battles on their land.

In your hero phase, if you have any models with this ability within 1" of an objective that you control, you can pick one of those models and say that it will kick the objective away. If you do so, you can move that objective up to 2D6" to a new position on the battlefield, more than 1" away from any models, terrain features or other objectives. An objective cannot be kicked away more than once in the same phase.

Longshanks: A Mega-Gargant towers high above the battlefield, and with its long powerful legs it can step over most obstacles.

When this model makes a normal move, it can ignore models that have a Wounds characteristic of 10 or less and terrain features that are less than 4" tall at their highest point. It cannot finish the move on top of another model or within 3" of an enemy model.

Son of Behemat: The Sons of Behemat are nearly as difficult to kill as their mighty progenitor.

If a spell or ability would slay this model without any wounds or mortal wounds being inflicted by the spell or ability, this model suffers D6 mortal wounds instead.

Stuff 'Em In Me Net: Kraken-eaters are constantly putting things into the nets they carry 'for later', including unlucky opponents and other tasty-looking morsels.

After this model piles in, you can pick up to D3 enemy models within 3" of this model and roll a dice for each of them. If the roll is at least double that model's Wounds characteristic, it is slain.

Terror: This terrifying monstrosity strikes fear into the hearts of its foes.

Subtract 1 from the Bravery characteristic of enemy units if they are within 3" of any friendly units with this ability.

Timberrrrr!: A dying Mega-Gargant is a weapon of ruin in its own right, though it is anyone's guess where – and on whom – their body falls.

If this model is slain, before removing the model from the battlefield, the players must roll off. The winner must pick a point on the battlefield 5" from this model. Each unit within 3" of that point suffers D3 mortal wounds unless it is a **MEGA-GARGANT**. This model is then removed from the battlefield.

KEYWORDS

DESTRUCTION, SONS OF BEHEMAT, GARGANT, MEGA-GARGANT, MONSTER, HERO, KRAKEN-EATER

Vous trouverez ci-dessous les règles pour la figurine montrée sur la boîte.
Les règles pour les variantes de cette figurine sont disponibles sur games-workshop.com



KRAKEN-EATER MEGA-GARGANT

Les Kraken-eaters sont d'avidés pillards côtiers qui défendent farouchement leur territoire. Hélas, ils considèrent comme tel tout ce qui traverse leur champ de vision, et lutteront avec indignation pour récolter du butin et l'accumuler dans leur antre.

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Débris Projetés	☀	3	4+	3+	-1	D3
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Piétinement Surpuissant	2"	2	3+	3+	-2	D3
Étreinte Fatale	3"	1	3+	2+	-3	D6
Massue Naufrageuse	3"	☀	3+	3+	-2	2

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Mouvement	Massue Naufrageuse	Débris Projetés
0-12	11"	8	24"
13-18	10"	7	21"
19-24	9"	7	18"
25-30	8"	6	15"
31+	7"	5	12"

DESCRIPTION

Un Kraken-eater Mega-Gargant est une figurine individuelle armée d'un Piétinement Surpuissant, d'une Étreinte Fatale, d'une Massue Naufrageuse et de Débris Projetés.

APTITUDES

Piétinement Surpuissant: *Les pieds démesurés d'un Mega-Gargant sont dévastateurs sur les adversaires de petite taille.*

Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques de Piétinement Surpuissant à moins que la cible ne soit un **MONSTRE**.

Charge Broyeuse: *Quand un Mega-Gargant charge, sa masse incroyable aplatit tous ceux qui n'arrivent pas à s'écarter de son passage à temps.*

Après que cette figurine a effectué un mouvement de charge, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" ou moins de cette figurine. Sur 2+, l'unité concernée subit D3 blessures mortelles si elle est un **MONSTRE**, ou D6 blessures mortelles si elle n'est pas un **MONSTRE**.

Étreinte Fatale: *Les Mega-Gargants sont tout à fait capables d'étrangler les adversaires les plus massifs.*

Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques d'Étreinte Fatale qui ciblent un **MONSTRE**.

Hors de Mes Terr: *Les Kraken-eater Mega-Gargants détestent les intrus, et traitent durement ceux qui viennent se battre sur leurs terres.*

À votre phase des héros, si vous avez une ou plusieurs figurines avec cette aptitude à 1" ou moins d'un objectif que vous contrôlez, vous pouvez choisir 1 de ces figurines et déclarer qu'elle va pousser l'objectif à coups de pied. Dans ce cas, vous pouvez déplacer cet objectif de jusqu'à 2D6" à un nouvel endroit du champ de bataille, à plus de 1" de toute figurine ennemie, de tout élément de terrain, et de tout autre objectif. Un objectif ne peut pas être poussé à coups de pied plus d'une fois à la même phase.

Longues Jambes: *Un Mega-Gargant domine le champ de bataille et peut enjamber la plupart des obstacles.*

Quand cette figurine effectue un mouvement normal, elle peut ignorer les figurines qui ont une caractéristique de Blessures de 10 ou moins et les éléments de terrain de moins de 4" de haut à leur point le plus élevé. Cette figurine ne peut pas terminer son mouvement sur une autre figurine ou à 3" ou moins d'une figurine ennemie.

Fils de Behemat: *Les Fils de Behemat sont presque aussi difficiles à tuer que leur progéniteur.*

Si un sort ou une aptitude doit tuer cette figurine sans que ce sort ou cette aptitude lui inflige de blessures ou blessures mortelles, cette figurine subit D6 blessures mortelles à la place.

Les Fourrer dans l'filet: *Les Kraken-eaters mettent constamment des choses dans leur filet "pour plus tard", y compris d'infortunés adversaires ou des morceaux à l'aspect goûtu.*

Après que cette figurine a engagé, vous pouvez choisir jusqu'à D3 figurines ennemies à 3" ou moins de cette figurine et jeter un dé pour chacune d'elles. Si le jet est au moins le double de la caractéristique de Blessures de la figurine concernée par le jet, cette dernière est tuée.

Terreur: *Cette monstruosité instille la peur dans le cœur de ses ennemis.*

On soustrait 1 à la caractéristique de Bravoure des unités ennemies si elles sont à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

Méga-chute: *Un Mega-Gargant qui meurt est une arme en soi, même si nul ne peut prédire où, et sur qui, il va s'écrouler.*

Si cette figurine est tuée, avant de la retirer du champ de bataille, les joueurs doivent tirer au dé. Le gagnant doit choisir un point du champ de bataille à 5" ou moins de cette figurine. Chaque unité à 3" ou moins de ce point subit D3 blessures mortelles à moins d'être un **MEGA-GARGANT**. Cette figurine est alors retirée du champ de bataille.

A continuación tienes las reglas de la miniatura mostrada en el frontal de la caja.
 Encontrarás las reglas de las demás versiones en games-workshop.com



KRAKEN-EATER MEGA-GARGANT

Los Kraken-eaters son asaltantes costeros codiciosos y muy territoriales. Desafortunadamente, consideran que todo lo que pueden ver es su territorio. Lucharán indignados para obtener mejores botines de guerra para sus tesoros.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Escombros lanzados	☀	3	4+	3+	-1	1D3
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Pisotón todopoderoso	2"	2	3+	3+	-2	1D3
Agarre letal	3"	1	3+	2+	-3	1D6
Garrote destrozabarcos	3"	☀	3+	3+	-2	2

TABLA DE DAÑO			
Heridas asignadas	Movimiento	Garrote destrozabarcos	Escombros lanzados
0-12	11"	8	24"
13-18	10"	7	21"
19-24	9"	7	18"
25-30	8"	6	15"
31+	7"	5	12"

DESCRIPCIÓN

Un Kraken-eater Mega-Gargant es una miniatura única armada con un pisotón todopoderoso, agarre letal, garrote destrozabarcos y escombros lanzados.

HABILIDADES

Agarre letal. *Los Mega-Gargants son perfectamente capaces de arrancar la vida incluso de un gran oponente.*

Puedes repetir los resultados para impactar de 1 de los ataques de Agarre letal que tengan como blanco un **MONSTRUO**.

¡Árbol va! *Un Mega-Gargant moribundo es un arma por derecho propio, aunque nadie sepa donde o sobre quién caerá su cuerpo.*

Si esta miniatura muere, antes de retirarla del campo de batalla, los jugadores deben tirar un dado. El ganador debe elegir un punto en el campo de batalla a 5" de esta miniatura. Cada unidad a 3" o menos de ese punto sufren 1D3 heridas mortales excepto si es un **MEGA-GARGANT**. A continuación esta miniatura se retira del campo de batalla.

Carga aplastadora. *Cuando un Mega-Gargant carga, su increíble volumen aplasta a cualquier enemigo que se ponga en su camino.*

Después de que esta miniatura realice un movimiento de carga, tira un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos de esta miniatura. Con un 2+, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales si es un **MONSTRUO**, o 1D6 heridas mortales si no es un **MONSTRUO**.

Meterlos en mi red. *Los Kraken-eaters están metiendo cosas en sus redes constantemente "para luego", incluyendo oponentes desafortunados y otros bocados con aspecto sabroso.*

Después de que esta miniatura se agrupe, puedes elegir hasta 1D3 miniaturas enemigas a 3" o menos de esta miniatura y tirar un dado por cada una de ellas. Si el resultado es al menos que el atributo Heridas de esa miniatura, muere.

Piernaslargas. *Un Mega-Gargant se alza por encima del campo de batalla y sus enormes piernas pueden pasar por encima de casi todos los obstáculos.*

Cuando esta miniatura realiza un movimiento normal, puede ignorar a miniaturas que tengan un atributo Heridas de 10 o menos y elementos de terreno que no lleguen a las 4" de altura en su punto más elevado. No puedes acabar el movimiento sobre otra miniatura o a 3" o menos de una miniatura enemiga.

Pisotón todopoderoso. *Los gigantes pies de un Mega-Gargant resultan devastadores contra oponentes más pequeños.*

Puedes repetir resultados para impactar de 1 de los ataques de Pisotón todopoderoso excepto si el blanco es un **MONSTRUO**.

Terror. *Esta aterradora monstruosidad inspira miedo en el corazón de sus oponentes.*

Resta 1 al atributo Coraje de las unidades enemigas si están a 3" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

¡Salid de mis tierras! *Los Kraken-eater Mega-Gargants odian a los intrusos y extraños y no les gusta que nadie combata en sus tierras.*

En tu fase de héroes, si tienes alguna miniatura con esta habilidad a 1" o menos de un objetivo que controles, puedes elegir una de esas miniaturas y decir que pateará al objetivo. Si lo haces, puedes mover ese objetivo hasta 2D6" a una nueva posición en el campo de batalla, a más de 1" de cualquier miniatura, elemento de terreno u otro objetivo. Un objetivo no puede ser pateado más de una vez en la misma fase.

Son of Behemat. *Los Sons of Behemat son casi tan complicados de matar como su poderoso progenitor.*

Si un hechizo o habilidad mataría a esta miniatura sin que el hechizo o habilidad infligiera ninguna heria o herida mortal, esta miniatura sufre 1D6 heridas mortales en su lugar.

Unten findest du Regeln für die Miniatur, die auf der Vorderseite der Box abgebildet ist.
Die Regeln für andere Varianten dieser Miniatur findest du auf games-workshop.com



KRAKEN-EATER MEGA-GARGANT

Kraken-eaters sind plündernde und gierige Küstenräuber, die ihr Gebiet nachdrücklich verteidigen. Leider zählen sie alles, das sie sehen können, zu ihrem Territorium. Sie kämpfen mit wütender Entrüstung, um Kriegsbeute für ihre Horte zu machen.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Trümmer schleudern	☀	3	4+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Allmächtiges Stampfen	2"	2	3+	3+	-2	W3
Todesgriff	3"	1	3+	2+	-3	W6
Schiffswrack-Kriegskeule	3"	☀	3+	3+	-2	2

SCHADENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Schiffswrack-Kriegskeule	Trümmer schleudern
0-12	11"	8	24"
13-18	10"	7	21"
19-24	9"	7	18"
25-30	8"	6	15"
31+	7"	5	12"

BESCHREIBUNG

Ein Kraken-eater Mega-Gargant ist ein einzelnes Modell, das mit seinem Allmächtigen Stampfen, Todesgriff, einer Schiffswrack-Kriegskeule und Trümmern, die es schleudert, bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Allmächtiges Stampfen: Die enormen, stampfenden Füße eines Mega-Gargants sind gegen kleinere Gegner absolut verheerend.

Du kannst Trefferwürfe von 1 für Allmächtiges Stampfen-Attacken wiederholen, wenn das Ziel kein **MONSTER** ist.

Zerschmetternder Angriff: Wenn ein Mega-Gargant angreift, drückt seine unglaubliche Masse jeden Gegner platt, der ihm nicht rechtzeitig auszuweichen vermag.

Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell, nachdem es eine Angriffsbewegung durchgeführt hat. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen, wenn es sich um ein **MONSTER** handelt, oder W6 tödliche Verwundungen, wenn es sich nicht um ein **MONSTER** handelt.

Todesgriff: Mega-Gargants sind spielend in der Lage, das Leben auch aus den größten Gegnern zu quetschen.

Du kannst Trefferwürfe von 1 für Todesgriff-Attacken wiederholen, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.

Runter von meinem Land: Kraken-eater Mega-Gargants hassen Eindringlinge und Störenfriede, und sie sind keineswegs erfreut, wenn irgendjemand beschließt, seine Schlachten auf ihrem Territorium auszutragen.

Wenn sich in deiner Heldenphase eines oder mehrere deiner Modelle mit dieser Fähigkeit innerhalb von 1" um ein Ziel, das du kontrollierst, befinden, kannst du eines dieser Modelle wählen und ansagen, dass es das Ziel aus dem Weg tritt. Wenn du dies tust, kannst du das Ziel bis zu 2W6" zu einer neuen Position auf dem Schlachtfeld bewegen, wo es sich mehr als 1" entfernt von anderen Modellen, Geländestücken oder anderen Zielen befindet. Ein Ziel kann nicht öfter als einmal in derselben Phase aus dem Weg getreten werden.

Langbein: Ein Mega-Gargant überragt das Schlachtfeld, und mit seinen langen, kräftigen Beinen kann er über die meisten Hindernisse hinwegschreiten.

Wenn dieses Modell eine normale Bewegung durchführt, kann es Modelle mit einem Wundenwert von 10 oder weniger und Geländestücke mit einer Höhe von weniger als 4" an der höchsten Stelle ignorieren. Es kann die Bewegung nicht auf einem anderen Modell oder innerhalb von 3" um ein oder mehrere feindliche Modelle beenden.

Sohn des Behemat: Die Söhne des Behemat sind fast so schwer zu töten wie ihr mächtiger Stammvater.

Wenn ein Zauber oder eine Fähigkeit dieses Modell ausschalten würde, ohne dass dieser Zauber oder diese Fähigkeit Verwundungen oder tödliche Verwundungen zufügt, erleidet dieses Modell stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

In mein Netz mit denen: Kraken-eaters stopfen ständig Dinge „für später“ in ihre Netze, darunter auch unglückliche Gegner oder andere lecker aussehende Happen.

Nachdem dieses Modell nachgerückt ist, kannst du bis zu W3 feindliche Modelle innerhalb von 3" um dieses Modell wählen und für jedes einen Würfel werfen. Wenn das Wurfresultat wenigstens den doppelten Wundenwert des jeweiligen Modells ergibt, wird es getötet.

Entsetzen: Diese schreckliche Monstrosität weckt in den Herzen ihrer Gegner die Furcht.

Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, wenn sie sich innerhalb von 3" um eine oder mehrere Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Mega-Baum fällt! Ein sterbender Mega-Gargant ist immer noch eine verheerende Waffe, doch niemand kann sagen, wohin – und auf wen – sein Körper stürzt.

Wenn dieses Modell getötet wird, müssen die Spieler gegeneinander würfeln, bevor das Modell vom Schlachtfeld entfernt wird. Der Gewinner muss einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 5" um dieses Modell wählen. Jede Einheit innerhalb von 3" um diesen Punkt erleidet W3 tödliche Verwundungen, wenn sie kein **MEGA-GARGANT** ist. Dieses Modell wird dann vom Schlachtfeld entfernt.

In basso troverai le regole per la miniatura mostrata sulla scatola.
Puoi trovare le regole per qualsiasi variante di questa miniatura su games-workshop.com



KRAKEN-EATER MEGA-GARGANT

I Kraken-eaters sono predoni costieri avidi e tremendamente territoriali. Sfortunatamente considerano tutto ciò che vedono come loro territorio, e combattono con estrema indignazione per le spoglie di guerra.

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Detriti lanciati	☼	3	4+	3+	-1	D3
ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Pedata possente	2"	2	3+	3+	-2	D3
Stretta letale	3"	1	3+	2+	-3	D6
Mazza spaccanavi	3"	☼	3+	3+	-2	2

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Movimento	Mazza spaccanavi	Detriti lanciati
0-12	11"	8	24"
13-18	10"	7	21"
19-24	9"	7	18"
25-30	8"	6	15"
31+	7"	5	12"

DESCRIZIONE

Un Kraken-eater Mega-Gargant è un singolo modello armato con pedata possente, stretta letale, mazza spaccanavi e detriti lanciati.

ABILITÀ

Pedata Possente: gli enormi piedi di un Mega-Gargant sono devastanti contro gli avversari più piccoli.

Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi pedata possente, a meno che il bersaglio non sia un **MOSTRO**.

Carica Schiacciante: quando un Mega-Gargant carica, la sua incredibile massa schiaccia qualsiasi nemico che non riesce a mettersi in salvo.

Dopo che questo modello ha effettuato un movimento di carica, tira un dado per ogni unità nemica entro 1" da questo modello. Con 2+ quell'unità subisce D3 ferite mortali se è un **MOSTRO**, o D6 ferite mortali se non è un **MOSTRO**.

Stretta Letale: i Mega-Gargants sono perfettamente capaci di stritolare persino gli avversari più grandi.

Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi stretta letale che hanno come bersaglio un **MOSTRO**.

Fuori dal mio Territorio! i Kraken-eater Mega-Gargants odiano intrusi e invasori, e non trattano con gentilezza chi decide di combattere nel loro territorio.

Nella tua fase degli eroi, se hai uno o più modelli con questa abilità entro 1" da un obiettivo che controlli, puoi scegliere uno di quei modelli e dire che darà un calcio all'obiettivo. In tal caso, puoi muovere quell'obiettivo di massimo 2D6" in una nuova posizione sul campo, a più di 1" da qualsiasi modello, elemento di terreno o altro obiettivo. Un obiettivo non può essere calciato più di una volta nella stessa fase.

Gambalunga: un Mega-Gargant torreggia sul campo e, grazie alle sue lunghe e potenti gambe, può superare gran parte degli ostacoli.

Quando questo modello effettua un movimento normale può ignorare i modelli con una caratteristica Ferite di 10 o meno e gli elementi di terreno alti meno di 4" nel punto più elevato. Non può terminare il movimento sopra un altro modello o entro 3" da un modello nemico.

Figlio di Behemat: i figli di Behemat sono difficili da uccidere tanto quanto il loro potente avo.

Se un incantesimo o un'abilità ucciderebbe questo modello senza infliggere nessuna ferita o ferita mortale, questo modello subisce invece D6 ferite mortali.

Metto Via nella Rete: i Kraken-eaters mettono continuamente cose nelle loro reti da conservare 'per dopo', inclusi sventurati avversari e altri spuntini appetitosi.

Dopo che questo modello si è ammassato, puoi scegliere fino a D3 modelli nemici entro 3" da esso e tirare un dado per ognuno. Se il risultato è almeno il doppio della caratteristica Ferite di quel modello, esso viene ucciso.

Terrore: questa terrificante mostruosità incute paura nei cuori dei nemici.

Sottrai 1 dalla caratteristica Coraggio delle unità nemiche se si trovano entro 3" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

Cadeeeeee! un Mega-Gargant morente è un'arma di distruzione, anche se nessuno sa dove e su chi si accascierà.

Se questo modello viene ucciso, prima di rimuoverlo dal campo di battaglia i giocatori spargono. Il vincitore deve scegliere un punto sul campo a 5" da questo modello. Ogni unità entro 3" da quel punto subisce D3 ferite mortali, a meno che non sia un **MEGA-GARGANT**. Questo modello poi viene rimosso dal campo.

KEYWORDS

DISTRUZIONE, SONS OF BEHEMAT, GARGANT, MEGA-GARGANT, MOSTRO, EROE, KRAKEN-EATER



games-workshop.com

Games Workshop Limited, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS, UK
© Copyright Games Workshop Limited 2020.

